

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año III • Nº 27
Demos jugables de
PINBALL DREAMS 2
Y NITEMARE 3D
La única revista especializada en juegos para PC
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA ULTIMA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
ISHAR 3
EL RETO DEFINITIVO
AUTUMN 94
ECTS
LOS MEJORES JUEGOS DE LOS PROXIMOS MESES
Y ADEMAS:
KING QUEST VI
DARK LEGIONS
OVERLORD
FIFA SOCCER
GABRIEL KNIGHT CD
DESVELAMOS TODOS LOS SECRETOS DE RAVENLOFT
MP MULTIPRESS
8 414090 201261 00027

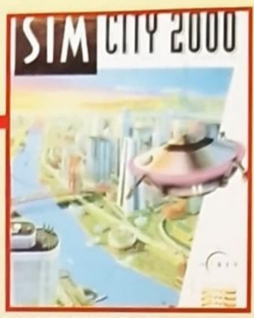
NACION

SUPER VENTAS

FIFA SOCCER: 5.190



REBELD ASSAULT: 8.795



SIM CITY 2000: 7.190
ESCENARIOS: 2.890

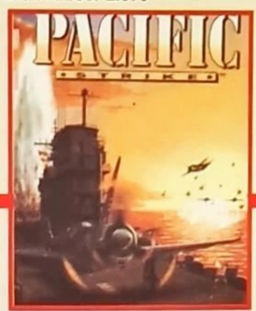



TIE FIGHTER: 6.930





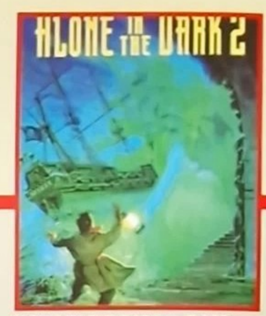
1942 PACIFIC AIR WAR: 7.190



PACIFIC STRIKE: 8.090



LANDS OF LORE: 6.495



ALONE IN THE DARK II: 7.190

1942	7.190
ACES OVER PACICIF	7.890
ACES OVER EUROPE	7.890
A QUADIM (DUNGEONS&DRAGO	7.190
ALONE IN THE DARK 2	7.190
BIO FORCE	7.890
BENEATH A STEEL	6.190
CANNON FOLDER	5.390
CAMPAIGN II	8.095
DUNDEON HACK	7.190
DARK LEGIONS	6.190
DAY OF TENTACLE	6.995
DELTA V	7.190
DETROIT	4.095
DUNGEON HACK	7.190
FIELDS OF GLORY	5.945
FIFA SOCCER	5.190
FRONTIER ELITE II	6.290
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YO	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRE	8.095
ESCENARIOS FLIGHT WASHIN	8.095
F-15 III	8.490
F-14 FLEET DEFENDER	7.190
GREAT NAVAL BATTLES II G	7.190
HAND OF FATE	6.790
HEXX (ROL)	6.090
IGOR (AV.GRAFICA)	6.090
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
JURASSIC PARK	4.990
KGB	5.000
LANDS OF LORE	6.495
LAURA BOW AMON RA	5.985
LITIL DIVIL	4.455
LOST VIKING	3.500
MASTER OF ORION	7.190
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.945
MIGHT & MIGHT IV	5.945
MIGHT & MIGHT V	5.890
MORTAL KOMBAT	5.195
NOMAD	5.390

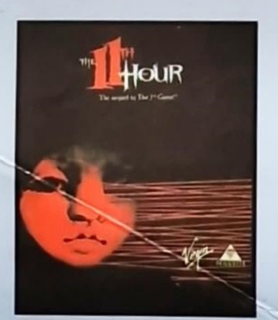
IMPORTACION

Más de 400 títulos de CD, PC, Amiga y Mac en nuestro catálogo, tanto nacional como de importación

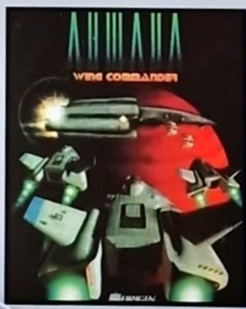
ACES OF THE DEEP	8.195
AIRBUS A320	9.190
BATTLE ISLE II	8.195
BATTLE ISLE II CD ROM	9.190
BETRAYAL OF KRONDOR (SIE	8.195
CARRIER AT WAR II	8.195
CIVILITATION	7.895
DUNGEON MASTER 2	8.195
DOOM 2	8195
CONFLICT KOREA	6.295
FRONT PAGE SPORT FOOTBAL	7.890
FRONT PAGE SPORT BEISBOL	7.890
GENESIA (POPULUS III)	7.890
GABRIEL KNIGHT (SIERRA)	7.890
GETTYSBURG (WARGAME)	7.890
QUEST FOR GLORY IV	8.195
HARPOON 1.2.1 (WARGAME)	7.890
HARPOON BATTLESET 3 o 4	5.895
HARPOON DESIGNER	5.895
HARPOON EDITOR	5.895
HARPOON II	7.890
HANNIBAL (WARGAME)	7.890
HIGH COMMAND (WARGAME)	8.195
LINKS CAMPOS (SVGA)	5.895
MECHWARRIOR II	8.195
PACIFIC WAR (GARY GRYGSB	7.895
QUEST FOR GLORY 4	7.895
RED BARON+MISSION(DYMANI	8.195
OPERATION CRUSADER (WARG	8.195
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
THE ELDER SCROLLS (ARENA	7.890
THE HORDE CD	8195
UNDER A KILLING MOON	8195
V FOR VICTORY 3	8.195
V FOR VICTORY 4	7.895
WAR IN RUSSIA (GARY GRIG	7.890
WALLS OF ROME(WARGAME) C	7890
WARLORDS 2	7.890
WIZARDRY 5/6/7	9.660
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO



BIO FORCE: 8.190



11th HOUR: 10.900

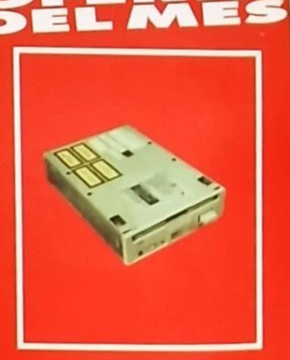


WING COM. ARMADA: 4.495



THE ELDER SCROL ARENA: 7.890

OFERTA DEL MES



CD ROM MITSUMI
+ REBEL ASSAULT: 30.900

Y también:

Nuestros anunciantes:

E.C.T.S. 94 LA GRAN FERIA EUROPEA

Todas las compañías esperan a la feria del E.C.T.S. 94 para mostrarnos sus novedades. Antes de la feria siempre hay pocos lanzamientos, pero con la feria a nuestras espaladas estos se disparan. Si no me creéis no tenéis más que ver el gran número de artículos que hay en la revista de este mes.

A la feria le hemos dedicado un espacio especial para que así conozcáis cuáles van a ser las novedades de los próximos meses, pero no por ello hemos dejado de hablar de los mejores juegos del mes. Juegos que darán mucho que hablar en los próximos meses, y a los cuales les hemos dedicado una preview son: Quarantine, una carrera suicida por escapar de una ciudad; Under a Killing Moon, una película interactiva con una total libertad de movimientos; Dawn Patrol, para que revivas los duelos entre caballeros que dominaron los aires de la Primera Guerra Mundial; Armored Fist, de los creadores de Comanche llega una simulación de tanques; Space Crusader, una nueva simulación de combate espacial; 486 Tour Golf, el primer golf de gran calidad en CD-ROM y Retribution, una lucha por defender la humanidad.

Y dejando atrás los futuros lanzamientos para los próximos meses, este mes está repletito de novedades. Al juego Ishar III le hemos dado la portada por ser la mejor entrega en juegos de rol de la serie, especialmente ´por su gran mejora en los gráficos. Para los amantes de las aventuras tenemos una gran selección de juegos como King Quest VI y Gabriel Knight CD, dos aventuras de Sierra de una gran calidad. Si lo que te gusta es la acción, prueba con FIFA I.Soccer, Chaos Engine, Super Hero League, Mystic Towers, Jack Rabbit y Epic Pinball. Por último, para los amantes de los simuladores este mes llegan Overlord, que te sumerge en los más duros combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial, Evasive Action, con la mayor varied de naves a pilotar.

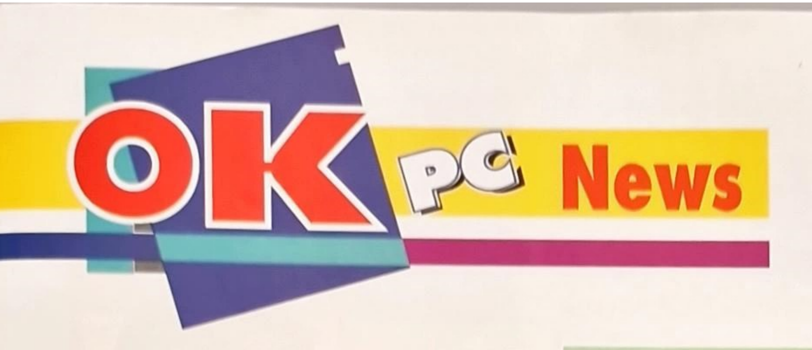
Este mes seguro que os va a dar mucho juego, así que atentos a estas líneas.

PINBALL DREAMS 2
NITEMARE 3-D

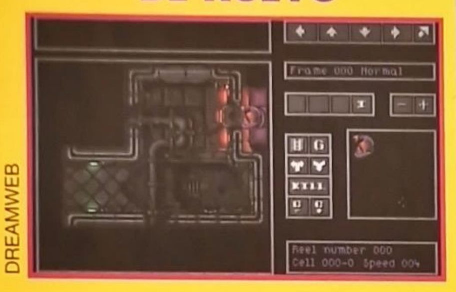
Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
CPU: PC 286 o superior, 386 recomendado.
Memoria: 560 Kb de RAM libres
Disco duro necesario
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga: En el disco econtrarás dos archivos. Como ejemplo te explicamos como instalar Pinball Dreams 2 y para Nitemare 3-D sólo tienes que cambiar el nombre del directorio. Crea un directorio en tu disco duro con **MD PINBALL2**, luego accede a ese directorio con **CD PINBALL2**, copia los archivos desde tu disquete con **COPY A:PINBALL2.EXE** (si tu unidad de 3 1/2 es la B: utiliza B: en vez de A:) y cuando se termine la copia teclea desde el disco duro **PINBALL2** para que se descomprima la demo. Para ejecutar la demo utiliza **DREAMS2**. Para Nitemare-3D utiliza **N3D** para ejecutar el juego cuando lo hayas copiado en otro directorio, por ejemplo **NITE3D**.

Director: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Ángel Francisco Jiménez, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Shaquille", "Sherlock Holmes" y "Gandalf".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.

Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi.
Director de publicaciones: Saúl Braceras.
Director de producción: Julio Rodriguez.
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain X 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP
Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



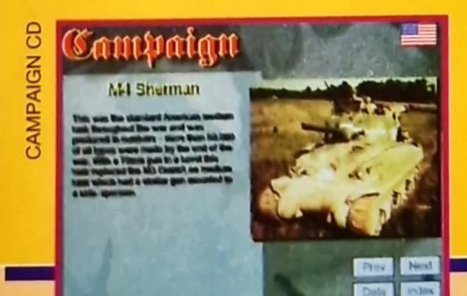
EMPIRE ATACA DE NUEVO


DREAMWEB

Empire prepara suculentas novedades para los próximos meses. Juegos como Dawn Patrol, comentado en esta revista en la sección de preview, son buena muestra de ello, pero también:

■ DREAMWEB: Como investigador de una ciudad del futuro se te encarga una difícil misión. Tu objetivo es el de eliminar a unos agentes enemigos y entregar sus almas como prueba. Estos agentes son "señores del mal", diablos que han tomado los cuerpos de personas influyentes con el consecuente peligro para la humanidad . El juego incluirá escenas de sexo y violencia que lo hacen no recomendable para menores de 18 años. El intérprete del juego variará con respecto a lo que estamos acostumbrados y se ofrecerá el modo "Lupa" con el que podremos investigar con el máximo detalle cada rincón del juego.

■ CAMPAIGN CD: La adaptación a este soporte de la primera entrega de este juego te ofrece gráficos en alta resolución y voces digitalizadas de archivos de la época. En el CD-ROM se incluyen más de 250 imágenes de equipo militar y una explicación de los principales sucesos de la Segunda Guerra Mundial.



CAMPAIGN CD

LOADSTAR

NOVEDADES EN BREVE

Los siguientes títulos son algunos de los productos que BMG Interactive Entertainment lanzará en España a través de la distribuidora española Erbe.

■ LOADSTAR: Este juego saldrá exclusivamente en el formato CD-ROM y nos ofrece una historia de ciencia ficción en una base lunar. En el juego asumimos el papel del capitán Loadstar y aceptamos una misión peligrosa: viajar con un contrabando de camellos desde la Luna. En el juego sufrirás ataques de otras naves, accidentes, ataques de la policía, etc.

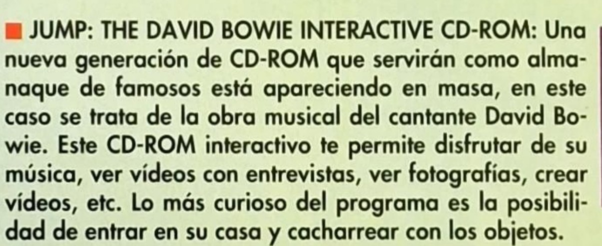
■ CADILLACS & DINOSAURS: Otra novedad en CD-ROM. Nos encontramos a 600 años en el futuro, donde los dinosaurios coexisten con el hombre en una desesperada lucha por la supervivencia. Equipado con un Cadillac futurista tendrás que atravesar los diez niveles del juego evitando los ataques de los dinosaurios para reestablecer el equilibrio natural del planeta.


CADILLACS

■ JUMP: THE DAVID BOWIE INTERACTIVE CD-ROM: Una nueva generación de CD-ROM que servirán como almanaque de famosos está apareciendo en masa, en este caso se trata de la obra musical del cantante David Bowie. Este CD-ROM interactivo te permite disfrutar de su música, ver vídeos con entrevistas, ver fotografías, crear vídeos, etc. Lo más curioso del programa es la posibilidad de entrar en su casa y cacharrear con los objetos.



JUMP



FLASHES

■ El nombre oficial del sistema operativo "Chicago", proxima versión de Windows, tendrá el nombre de Windows 95. Este sistema estará disponible para la primera mitad de 1995.

■ Erbe distribuirá los productos de Philips Media. Los programas de esta compañía serán totalmente traducidos al castellano y abarcarán campos variados como educación, acción, aventuras, etc.

■ Ya está a la venta el libro de pistas de la aventura "The Hand of Fate" de la compañía Westwood.

■ "Simon the Sorcerer" saldrá en CD-ROM a finales de octubre. Entre las novedades de esta versión estará la inclusión de voces digitalizadas junto con los textos.

■ System 4 lanza al mercado un libro con soluciones y pistas para la mayoría de sus juegos. El libro incluye soluciones para Astérix, Galactic Empire, Geisha, Inca, Fascination, Bargon Attack, Ween, Lost in Time, Inca II y las tres entregas de Goblings.

■ La versión 2.6 de Foxpro ya está en castellano y ofrece una compatibilidad total con dBASE, con más de 50 nuevos comandos para mejorar esa compatibilidad y más de 200 comandos y funciones que no existen en dBASE 2.0.

■ Microsoft ofrece ventajas en formación y soporte técnico a los usuarios que migren a sus aplicaciones. Estas ventajas estarán disponibles a los usuarios que cambien de Lotus 1-2-3 a Excel 5.0, de WordPerfect a Word 6.0 o de dBASE a Access 2.0 y a los que adquieran Office.



E.C.T.S.'94



Lejos de convertirse en una edición de transición, el E.C.T.S. del 94 podría considerarse como la feria en la que se confirmó el gran salto en el mundo del PC: los juegos en CD ROM se han posicionado definitivamente como la punta de lanza del software de entretenimiento.

EL GRAN SA

Si una cosa ha quedado clara en esta interesante y concurrida edición de la feria londinense, esta ha sido que el mercado del PC, lejos de tender hacia un estancamiento progresivo, experimenta año a año una constante e imparable evolución. Esto es así hasta el punto que, comparativamente, este E.C.T.S. '94 ha registrado un mayor número de expositores y novedades dedicados al PC, que a las -un tanto debilitadas- consolas.

Este incesante impulso no proviene sólo de la increible expansión que el CD ROM ha experimentado en los dos últimos años, sino también de un hecho tan significativo como es la sorprendente calidad y complejidad de gran parte de los nuevos títulos que se pudieron observar en los stands de las compañías de software, que en determinados casos acercan el acabado final de un producto a la categoría de auténtica obra de arte. Lo cierto es que al contemplar programas como «Alone in the Dark 3», «King Quest VII» o «Dark Seed II», por citar algunos ejemplos, uno tiene más la impresión de estar disfrutando de películas interactivas que de un simple videojuego...

Tantos y tan interesantes fueron los títulos presentados en esta edición del E.C.T.S. que hemos decidido dividir la información sobre la feria londinense en dos reportajes independientes, un primero -éste que ahora os ofrecemos- en que haremos un completo repaso por las novedades más sobresalientes, y un segundo donde desglosaremos exhaustivamente los nuevos productos presentados por todas y cada una de las compañías del sector.

KING QUEST VII, PUNTO Y FINAL

Tras convertirla en una de las series de mayor fama y aceptación dentro del género de las aventuras gráficas, Sierra ha decidido poner broche de oro a esta saga con una última entrega realmente sorprendente. KIng Quest VII, cuyo nombre se completará con el subtítulo de The


KING QUEST VII


KING QUEST VII

Prince-less Bride (algo así como la Novia Sin Principe), tiene realmente poco que ver con lo que los seguidores de la serie podríamos esperar: no sólo ni el principe Alexander ni el rey Graham no son los protagonistas de la aventura, sino que además, tanto el interface de juego como el aspecto gráfico del programa han sido renovados totalmente, ofreciendo un acabado muy similar al de una pequeña película de dibujos animados.

Ideado -eso si- por Roberta Williams, el juego nos propone acompañar a una joven princesa y a su madre en una mágica aventura, que tiene como objetivo final salvar el reino de Elviridge de una malvada hechicera.

DARK SEED II, CONTINUA LA PESADILLA

Con sólo un título en su haber, Cyberdreams consiguió auparse hace dos años a la cima de la popularidad del mundo del software; estamos hablando obviamente de Darkseed, el juego que contó con los diseños del genial H.R.Giger como punto

ALTO

de partida para una terrorífica aventura digna del mejor relato de ciencia ficción.

Para la creación de esta segunda parte Cyberdreams ha contado de nuevo con la colaboración de Giger, pero además ha incorporado al proyecto otros dos importantes talentos: el de Raymond Benson, creador del popular Return of the Phantom, y el de John Shirley, responsable de la versión 3DO de Star Trek: The Next Generation.

El juego ha sido mejorado muy notablemente en lo referente al apartado gráfico, y su argumento promete ser al menos tan inquietante o más como el de la primera parte de la saga.

WING COMMANDER III, DE PELICULA

Origin ha tirado la casa por la ventana para convertir -por el momento- en trilogía su más aclamada saga: Wing Commander. La tercera parte de este juego, cuyo nombre se verá completado con el subtítulo de The Heart Of The Tiger, será editada sólo en CD ROM, y ofrecerá al jugador más de dos horas de video en tiempo real; de hecho, el programa es casi una verdadera


WING COMMANDER III

película protagonizada por actores tan conocidos como Mark Hamill (si, el Luke Skywalker de la trilogía Star Wars), Malcom McDowell (el controvertido protagonista de films como La Naranja Mecánica, Calígula o If) o John Rhys Daivers (a quien pudimos ver acompañando a Indy en su busqueda del Arca Perdida).

Los creadores del juego destacan sin embargo que éste ofrece al usuario no sólo una innovadora y espectacular concepción técnica, sino también un nivel de jugabilidad incluso superior al de las dos anteriores entregas de la saga.

DRAGON LORE, REAL COMO LA VIDA MISMA

Mindscape ha recogido la semilla que en su día sembró Infogrames con Alone In The Dark, y la ha madurado durante meses para obtener un fruto realmente sabroso: Dragon Lore. Este juego, que será editado únicamente en CD ROM, confirma que los jue-


DRAGON LORE

DRAGON LORE

gos del futuro son ya toda una realidad en el presente. La concepción técnica de este programa, cuyo argumento y desarrollo guardan una linea muy cercana al rol, es tan absolutamente asombrosa que sólo nos queda recurrir a un viejo tópico para hablaros de él: tendréis que verlo para creerlo.

Sin duda uno de los grandes títulos a descubrir durante los próximos meses.

ALONE IN THE DARK III, UN PASO MAS

Muy poco podemos decir ya nuevo acerca de esta saga de Infogrames, que ha merecido los más fervorosos epítetos por parte


DARK SEED II


DARK SEED II


ALONE IN THE DARK III



ALONE IN THE DARK III

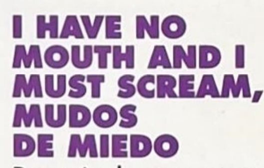
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

de los usuarios y la crítica especializada; tan sólo queremos destacar que en esta tercera parte tendremos oportunidad de visitar Slaughter Gulch, una ciudad perdida en el desierto Mojave, donde antiguamente se rodaron gloriosos «westerns». ¿Qué os parecería visitar el salvaje oeste?...

HELL, DIABOLICAMENTE ATRACTIVO

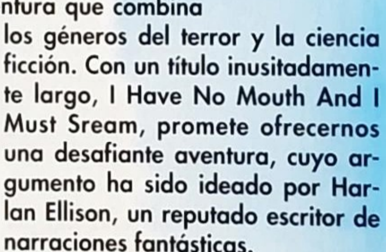
Además de Star Crusader y Quarantine, títulos que desfilan por nuestra sección de Previews, Gametek lanzará al mercado durante los próximos meses otro prometedor programa, Hell, que sus autores definen como un «thriller cyberpunk».

El juego ofrece al usuario un aspecto visual realmente impactante, con gráficos tridimensionales y una ambientación realmente inquietante.



I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM, MUDOS DE MIEDO

Después de arrasar con Darkseed, y cosechar opiniones dispares con los posteriores «Red Hell» y «Cyberrace», Cyberdreams vuelve a la carga con una singular aventura que combina los géneros del terror y la ciencia ficción. Con un título inusitadamente largo, I Have No Mouth And I Must Sream, promete ofrecernos una desafiante aventura, cuyo argumento ha sido ideado por Harlan Ellison, un reputado escritor de narraciones fantásticas.



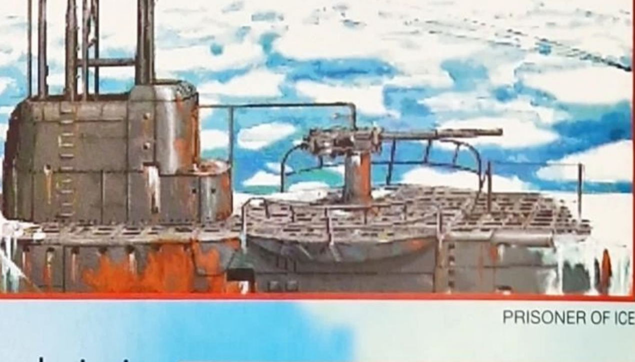


RISE OF THE ROBOTS, METAL CONTRA METAL

Los juegos de artes marciales, que desde siempre han gozado de la preferencia de los usuarios, están a punto de contar con una nueva estrella en lo que ya es una muy brillante constelación. Estamos hablando de Rise Of The Robots, un programa creado por Time Warner, y que traslada la acción del juego a un futuro no muy lejano, para que colosales robots midan sus fuerzas en titánicas y metálicas luchas.

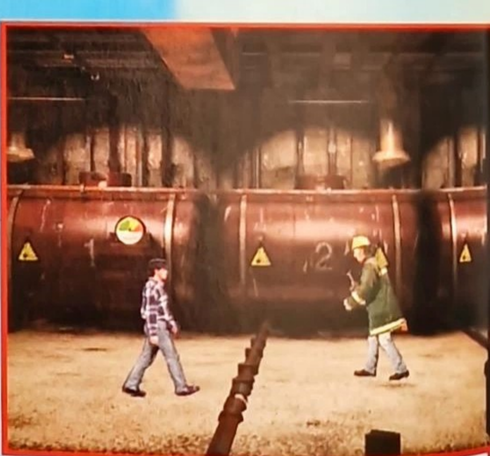
PRISONER OF ICE, DE NUEVO LOVECRAFT

Infogrames parece haber encontrado inagotable fuente de inspiración en los alucinados y terroríficos relatos de H.P.Lovecraft. Buena prueba de ello no sólo son las tres partes de Alone In The Dark o el aclamado The Shadow Of The Comet,



PRISONER OF ICE





HARVESTER

HELL

RISE OF THE ROBOTS

RISE OF THE ROBOTS



VESTER

sino también uno de los nuevos proyectos que en estos momentos se «cocina» en los «laboratorios informáticos» de la compañía francesa: Prisoner Of Ice.

El juego es una aventura gráfica cuyo argumento ha sido extraido de una de las narraciones de Lovecraft, Las Montañas Alucinadas, que se engloba dentro de la colección La Llamada de Cthulhu.

HARVESTER, SEMILLA DIABOLICA

La irrupción del CD ROM, y las posibilidades gráficas de la SVGA han permitido un giro radical en la concepción de los videojuegos. Así, y tras la estela de títulos como «The 7th Guest» o «Myst», llega ahora un nuevo producto con una realización técnica realmente impactante. Se trata de Harvester, un producto desarrollado por Merit Software que combina en su desarrollo elementos del cine de terror y ciencia ficción, con pinceladas de rol y aventura gráfica.

1944 ACROSS THE RHINE, LA BATALLA CONTINUA

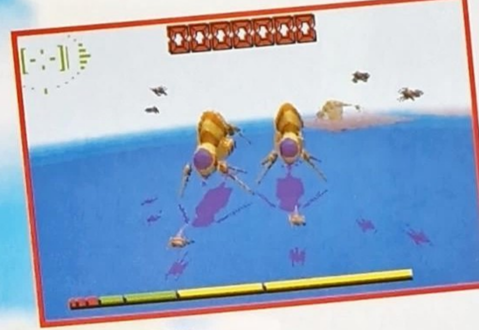
Después del -previsible- éxito logrado por Microprose con 1942 The Pacific Air War, esta compañía, cuyo prestigio en el campo de los simuladores se acrecienta con cada uno de sus nuevos productos, vuelve a la carga con lo que podría ser considerada como la continuación del título antes mencionado. Sin embargo, 1944 Across The Rhine no sólo se desarrolla dos años más tarde, sino que traslada el escenario de la acción del Pacífico a Europa, en concreto al Rhin, meses antes de la entrada de las tropas aliadas en Berlín. Otro cambio sustancial es que en esta ocasión tomaremos los mandos no de un avión, sino de un tanque, e incluso en determinados instantes de un ejercito entero, quedando a nuestra elección si queremos combatir del lado Aliado o con las tropas del Eje.



1944 ACROSS THE RHINE



1944 ACROSS THE RHINE



CHAOS CONTROL

DARK FORCES, LUCAS CONTRAATACA

La saga Star Wars continua proporcionando fama, éxito e incontables beneficios al señor George Lucas. Su último intento de apurar el filón un poquito más se llama Dark Forces, y es algo así como el resultado de combinar la concepción técnica de Doom con el universo y la filosofía de la Guerra de las Galaxias.



DARK FORCES

CHAOS CONTROL, MASACRAR EN 3D

En efecto, una de las más curiosas apuestas que se pudieron observar en el E.C.T. S. '94 fue este peculiar «shoot'em up» en 3D que Infogrames mostró en su stand, y que promete convertirse en uno de los juegos más originales que se editarán a lo largo de los próximos meses. Un título, sin duda, al que merece la pena seguirle la pista.

THE DIG, SPIELBERG TIENE UNA AVENTURA

No, no queremos publicar revelaciones acerca de la vida sentimental del gran mago del cine, sino hacer referencia a uno de los próximos lanzamientos de Lucas Arts, The Dig, una aventura gráfica cuyo guión y desarrollo han sido ideados por el mismísimo Spielberg y que pronto -al menos fuera de nuestras fronteras- será lanzado al mercado.



THE DIG





THE 11TH HOUR



ULTIMATE BODDY BLOWS

THE 11TH HOUR, MAS ALLA DE THE 7TH GUEST

Virgin, que ya nos deslumbró con The 7th Guest, vuelve a la carga con lo que puede considerarse la segunda parte de esta aventura interactiva. The 11th Hour es de nuevo otro juego de inquietante desarrollo con sensacionales gráficos 3D, e inclusión de video en tiempo real con actores y voces digitalizdas.

INFERNO, OCEAN VUELA ALTO

Tal vez recordéis un juego de Ocean llamado Epic. Inferno viene a ser una especie de actualización de aquella idea, y en cierta manera una clara muestra de como la programación de juegos para el PC ha evolucionado espectacularmente.

Batallas galácticas, gráficos 3D y todo lo necesario para conformar un producto francamente interesante.

ULTIMATE BODY BLOWS, TEAM 17 GOLPEA DE NUEVO

Aclamado por muchos como uno de los mejores juegos de artes marciales editados para el PC, Body Blows va a contar en breve con una secuela con la que Team 17, sus creadores esperan repetir el éxito de la primera parte. Nuevos personajes, más escenarios y golpes a go-go son los ingredientes de este atractivo cóctel.

PSYCHO PINBALL, LA BOLA SIGUE RODANDO

Muchos han sido ya los Pinballs editados durante los dos últimos años para el PC, pero parece que este especie de «fiebre», lejos de remitir, continua en plena efervescencia. Buena prueba de ello es Psycho Pinball, un título que Codemasters está a punto de editar y que aporta como principal novedad la inclusión de varios subjuegos a los que podremos acceder desde los tableros principales.

LORDS OF THE REALM, LA HISTORIA SE REPITE

¿Te gustaría viajar a la Inglaterra medieval para convertirte en un señor feudal? Pues eso es justamente lo que te propone Impressions con Lords Of The Realm, un preciosista juego de estrategia del que muy pronto podremos disfrutar.



LORDS OF THE REALM



INFERNO

INFERNO

PSYCHO PINBALL


SUPER STREET FIGHTER II

SUPER STREET FIGHTER II, EL GOLPE DEFINITIVO

Capcom y U.S.Gold aunan de nuevo sus esfuerzos para traer de vuelta a las pantallas de nuestro PC el juego de lucha más popular de la historia del videojuego. Super Street Fighter II es, ya sabéis, una continuación del programa original con nuevos personajes, escenarios y golpes especiales, del que muy pronto podremos disfrutar en nuestro país.

ECSTATICA, LA GRAN APUESTA DE PSYGNOSIS

Junto con Lemmings 3, uno de las futuras grandes estrellas de los próximos meses, otro título destinado a llenar páginas y páginas de comentarios es Ecstatica, un juego que -hablando sin tapujos- viene a ser un Alone In The Dark concebido, programado y reciclado por los señores de Psygnosis. Desengañemonos, no es la primera vez que ocurre ni será la última... en el fondo lo importante es que partiendo de una idea ajena se llegue a una gran creación propia.

COLONIZATION, LO NUEVO DE SID MEIER

Tras el gran éxito cosechado por Civilization, Microprose vuelve a la carga con una continuación de dicho juego, bautizada como Colonization: Create A New Nation. Su nombre deja bien claras sus intenciones... ¿te gustaría convertirte en un nuevo Cristobal Colón?

WOLF, LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

Si nuestro añorado Felix Rodriguez de la Fuente viviese todavía, estamos seguros de que no se perdería este nuevo juego de U.S.Gold, Wolf, un original título que nos propone tomar parte en algo tan maravilloso como es la propia Naturaleza. El lobo, su habitat, sus costumbres y su lucha por la supervivencia son el tema central de este juego interactivo tan original como prometedor.

TRANSPORT TYCOON, EL MUNDO EN MOVIMIENTO

Primero fuimos magnates de la industria del ferrocarril y ahora el reto que se nos ofrece es mucho mayor: encargarnos de todas las líneas de comunicación de una región. Tendremos que construir carreteras, líneas de tren, aeropuertos, etc. Los gráficos son SVGA y se nos ofrece una perspectiva isométrica, y al igual que su antecesor, Railroad Tycoon, nos llega de la mano de Microprose.

COLONIZATION

ECSTATICA

WOLF

TRANSPORT TYCOON

TRANSPORT TYCOON

ECSTATICA



- OK Preview: QUARANTINE
- Compañía: GAMETEK
- Tipo: ARCADE



Quarantine

Películas como la "Carrera de la Muerte del año 2000", en las que los pilotos debían ir atropellando inocentes transeuntes en un "Reality Show", toman vida en Quarantine, donde ser el amo del volante es lo que importa.





En Quarantine pilotas un coche futurista preparado para la lucha en las calles. Como taxista del futuro tu coche está equipado con el más sofísticado armamento para evitar los ataques de otros conductores y de salvajes terroristas. Podrás escoger entre misiles, ametralladoras y minas para lograr tus objetivos.

Quarantine te ofrece un escenario futurista en 3D por el que podrás conducir a tu antojo a altas velocidades. Las pantallas del artículo corresponden a la ciudad de Kemo de la que debes intentar escapar.



Para los más jugones más violentos, Quarantine es un derroche de violencia que saciará las ganas de conducir de forma suicida de más de uno. Las explosiones de los coches están muy logradas, las roturas de cristales por impactos de bala o choques, los atropellos de terroristas, los derrapes a altas velocidades, la gran diversidad de vehículos enemigos y la posibilidad de jugar por red serán sin duda los puntos más fuertes del juego. Un juego ideal para descargar el estrés de los conductores de las grandes ciudades.



ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





- OK Preview CD: UNDER A KILLING MOON
- Compañía: U.S. GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: AVENTURA

Under a Killing Moon

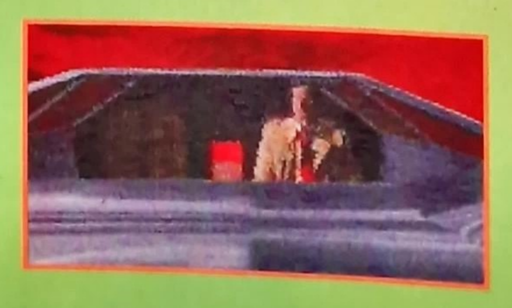
UN DETECTIVE DE PELICULA

Los señores de U.S. Gold se han puesto los guantes de boxeo y se han decidido por romper los moldes existentes en las aventuras gráficas. Under a Killing Moon va a ser la primera película interactiva con vídeo del mercado.





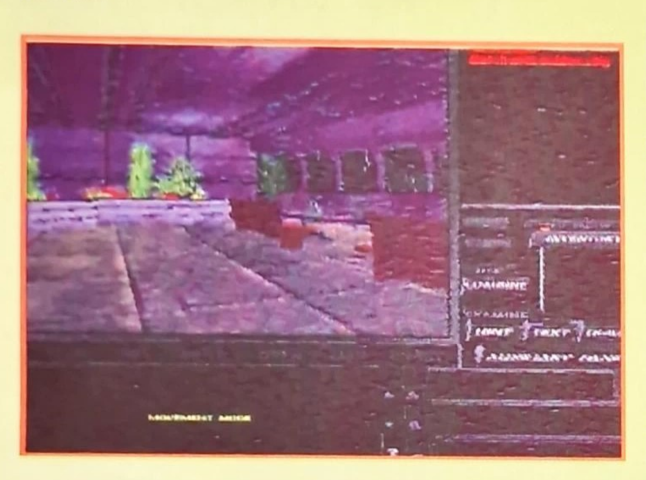






Juegos como Under a Killing Moon nos hacen dudar si hacemos una revista de videojuegos o de críticas de cine. La calidad rebosa por todos los lados y es que este es un juego que hará las delicias de los amantes de las películas de detectives.





permite al jugador moverse libremente en 3D por cualquier habitación para inspeccionar cualquier rincón. Una de las grandes novedades de este juego es que incluso se puede mirar en vertical, algo muy útil para mirar por las ventanas quien está en la calle.

El jugador, aunque tal vez debieramos decir director, tiene múltiples formas de resolver la aventura y en función de ello aparecerán unos actores u otros. Para jugar existen dos modos de operación: el modo conversacional y el

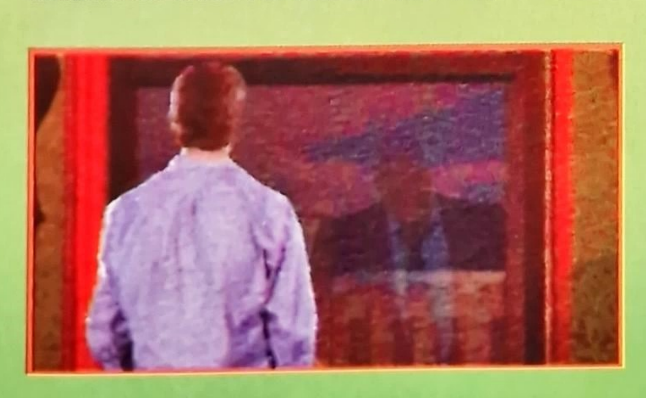
LOS MEDIOS

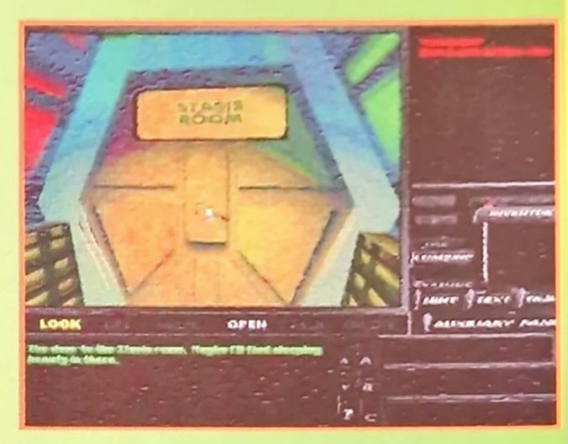
Under a Killing Moon tiene un gran equipo y derroche de medios utilizados en horas y horas de trabajo. Más de 25 actores prefesionales han tomado parte en la realización de este juego. Al contrario que en otros juegos, todos los actores han sido digitalizados de los pies a la cabeza y su integración en escena es perfecta. Los actores hablarán de viva voz y para simplificar las cosas el juego va a ser traducido al castellano, incluyendo subtítulos para las escenas habladas.



Los escenarios han sido creados por ordenador en todas sus dimensiones. Esto

de investigación. El primer modo permite al jugador las típicas opciones que incluyen las aventuras al más puro estilo clásico, pero con innovadores opciones en forma de frases que definirán el desenlace de cada encuentro. El modo cinemático permite moverse con plena libertad en una perspectiva en primera persona a lo largo de los diferentes escenarios. En esta vista se puede ajustar la resolución y el tamaño de la ventana a nuestro gusto pudiendo verse el juego con calidad VGA o los modos más altos de SVGA. Esto último es especialmente interesante ya que permitirá jugar a personas que tengan ordenadores 386 o superiores.

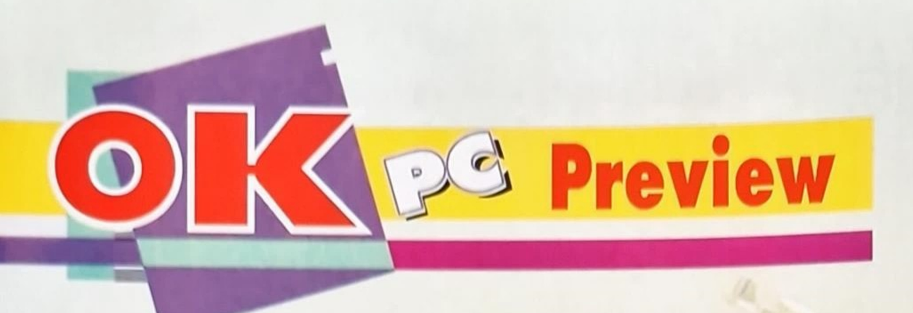




El juego se ofrece en nada menos que cuatro CD-ROM que te darán horas y horas de diversión. Under a Killing Moon ofrece una nueva visión de lo que serán los juegos de ordenador en el futuro y tras haceros la boca agua me despido con la esperanza de que el mes que viene ya esté en la calle.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





- OK Preview: DAWN PATROL
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: ARCADIA
- Tipo: SIMULADOR DE VUELO

Dawn Patrol



Los programadores de videojuegos son reacios a programar juegos basados en la Primera Guerra Mundial. Tal vez sea porque el desarrollo tecnológico era mínimo militarmente hablando y los aviones daban sólo sus primeros pasos. Dawn Patrol sin embargo, nos enseña a que la pericia de los pilotos tuvo su máximo explendor en esta época.

DUELOS DE CA

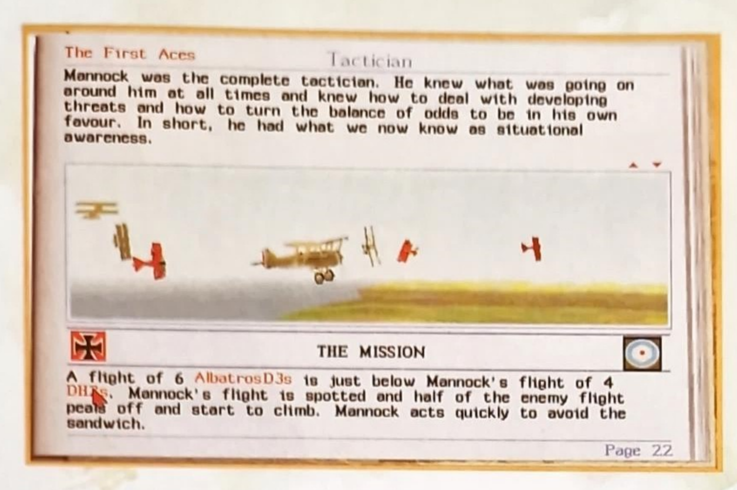






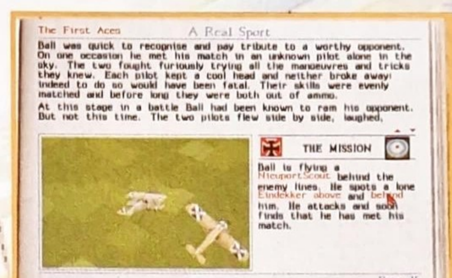
Los pilotos de la Primera Guerra Mundial debían fiarse más de su pericia que de las capacidades técnicas de sus aviones. Al principio los aviones se diseñaron como simples instrumentos de observación militar, pero poco a poco se vio que podían ser importantes elementos de apoyo en misiones como derribar globos de observación, atacar las columnas de abastecimiento en las carreteras del enemigo, atacar cuarteles, etc.

El soldado de tierra siempre a considerado a los pilotos como tipos con suerte. Los pilotos llegan, pegan unos cuantos disparos y se llevan todos los honores sin sufrir las calamidades del frente. Lo que no sabían muchos solda-

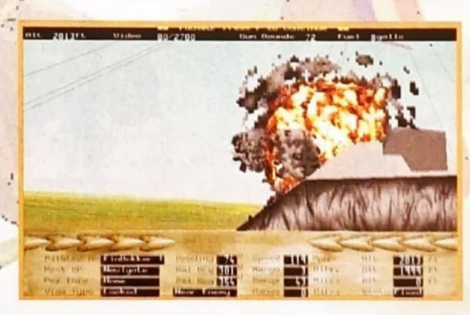












BALLEROS





dos de tierra es que los pilotos de la Primera Guerra Mundial no tenían paracaídas y que sus ametralladoras se encasquillaban a la mínima por lo que se estaban jugando la vida como el que más.

TU GUERRA PERSONALIZADA

Con Dawn Patrol se te ofrecen todas esas guerras entre los famosos pilotos de la Primera Guerra Mundial que tanto bombo y platillo recibieron de los periódicos de la época. Cuando elijas una de las múltiples misiones del juego se te ofrecerá la oportunidad de personalizar cada encuentro, pudiendo cambiar el número y tipo de aviones de cada bando, así como el nivel de cada piloto, lo que aumenta enormemente las horas de juego del simulador.

En cuanto a los aviones, podremos elegir entre todos los más típicos de la época, desde el famoso Fokker Triplano que pilotaba el Barón Rojo, hasta otros no menos afamados como el Sopwith Camel, Spad 7 y Eindecker. Y estos son sólo algunos de los 15 modelos disponibles.

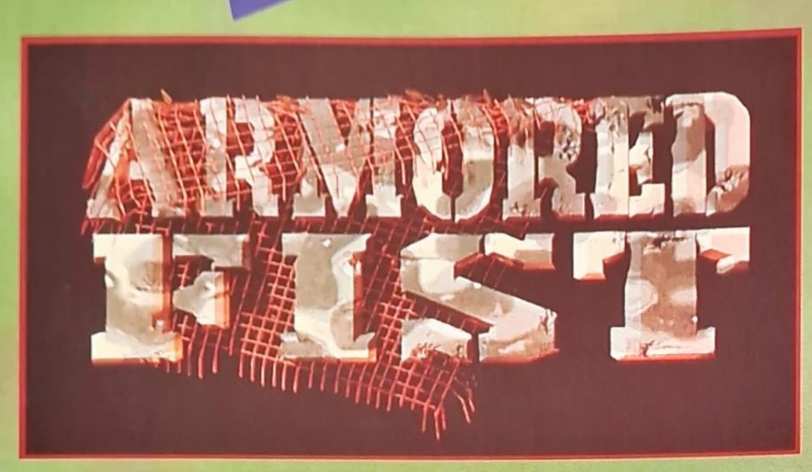
Los gráficos del juego están en SVGA 640X480 y la velocidad del juego está muy conseguida. La textura del terreno y de cada aeroplano son una delicia para el ojo y las vistas externas, desde las cuales se puede jugar perfectamente, nos introducen en todo el combate hasta en el más mínimo detalle.

Si somos buenos pilotos podremos incluso crear minipelículas de cada misión que completemos, para así poder observar en un futuro como evolucionó nuestro piloto a través de una magnifica película de la que eligiremos los fotogramas.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



- OK Preview: ARMORED FIST
- Compañía: NOVALOGIC
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: SIMULADOR



Primero fue Comanche quien con sus revolucionarios gráficos sorprendió a todos los amantes de los simuladores, más tarde llegaron numerosas ampliaciones para el juego y ahora se nos ofrece otro punto de vista de las guerras actuales: el combate entre tanques.

POTENCIA SO







Los tanques son hoy por hoy uno de los bastiones de cualquier ejército moderno, que junto con el poder aéreo definen la diferencia de cualquier ejército.

Armored Fist es la más moderna simulación de tanques que utiliza las últimas técnicas de Nova Logic, que ya han demostrado su efectivad en anteriores juegos como Comanche. Esta revolución en gráficos se traduce en los mejores gráficos vistos hasta la fecha en este tipo de simuladores, mejores

explosiones, mejores efectos de humo, terreno superdetallado, etc.

LA GUERRA DE TANQUES

En cuanto al combate entre tanques, se ha diseñado para que tú tomes el control de una compañía de tanques. El juego te ofrecerá la posibilidad de escoger entre dos bandos: los americanos o los rusos, algo poco

BRE CADENAS





habitual en juegos de tanques. Así, podrás pilotar el famoso M1A2 Abrams, el M3 Bradley IFV o el tanque soviético T-80 y el BMP.

Para los superjugones que se terminen las numerosas misiones que traerá Armored Fist, el juego incluirá además un editor para poder crear nuestras propias batallas de tanques. Un valor añadido notable.

Este juego saldrá tanto en disquetes como en CD-ROM y en ambos casos su calidad sonora y gráfica estará asegurada. Los amantes de los simuladores de tanques estamos de enhorabuena y a buen seguro que la versión definitiva no nos defraudará.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



- OK Preview: SYSTEM SHOCK
- Compañía: DRO SOFT
- Distribuidor: ORIGIN
- Tipo: ARCADE

System Shock

DESCONTROL MUTANTE

¿Qué habrá pasado en la estación espacial?, ¿qué peligros esperarán a esta nueva generación de hombres mitad humanos, mitad máquinas? System Shock te ofrece una trepidante acción con gráficos en 3D.







Nuestra misión es investigar en una estación espacial el por qué de la repentina desconexión de las comunicaciones con la Tierra.

Manejamos un personaje mitad hombre, mitad máquina en una vista de primera persona en busca de una respuesta a todo este misterio. La acción no tardará en comenzar, y deberemos investigar nuestros alrededores rápidamente para obtener mejores armas que las iniciales con las que nuestro futuro sería más que dudoso.

Para investigar podremos hacerlo en cualquier sentido, incluso hacia arriba o hacia abajo. En cuanto a la vista podemos elegir el tamaño en función de nuestro equipo y gustos.

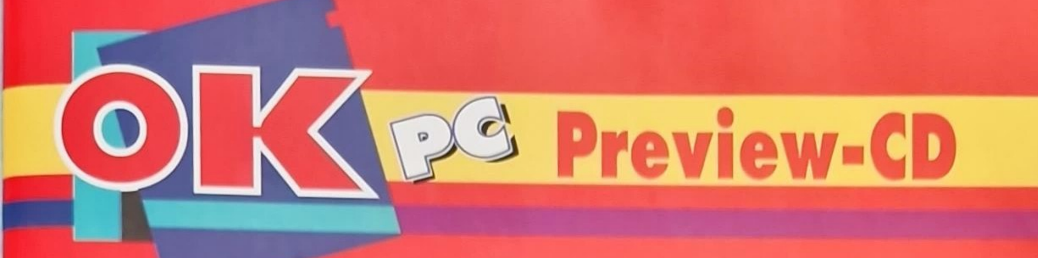
System Shock ofrece aspectos de aventura en los que tendremos que gestionar oportunamente nuestro inventario, a la vez que los mezcla adecuadamente con la emoción de arcades tridimensionales y laberintos espaciales.



Para los aficionados a esta nueva marabunta de juegos de laberintos, System Shock tiene asegurado un puesto en su juegoteca.

SHERLOCK HOLMES

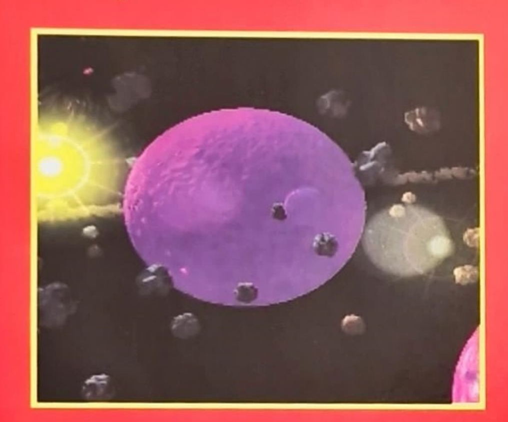




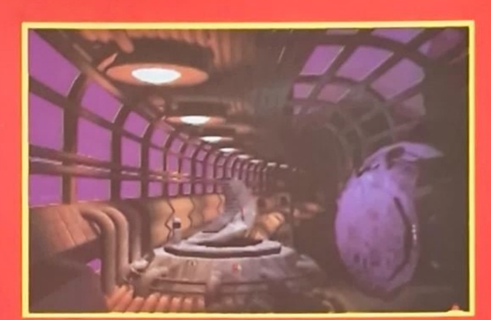
- OK Preview: STAR CRUSADER
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: ARCADE

Star Crusader

El conflicto entre el Imperio Gorene y la Alianza es el más cruel desde que empezaron las Guerras del Espacio. En tus manos está decidir el desenlace final, en función de a quién sirvas.



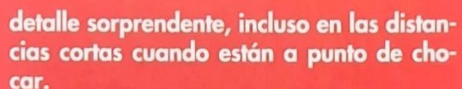




Un nuevo simulador espacial está a punto de llegar. La versión que hemos probado está en CD-ROM, y en este momento no está todavía confirmado si se lanzará la correspondiente versión en disquetes.

A la hora de combatir puedes elegir entre dos bandos. Esto te dará la oportunidad de escoger entre más de 10 naves diferentes, cada una con sus propias características, en más de 100 misiones arriesgadas.

Los gráficos 3D del juego están muy conseguidos. Las naves tienen un nivel de detalle sorprendente, incluso en las distancias cortas cuando están a punto de chocar.



Otro de los puntos fuertes del juego son la música y los efectos sonoros. Al estar en CD-ROM sus programadores han aprovechado al máximo el espacio de este soporte, y eso es algo que agradecerán todos los buenos jugadores. Incluso se han añadido voces digitalizadas que han sido grabadas por actores profesionales.

SHERLOCK HOLMES









EL ESPACIO HOSTIL

OK PC Preview-CD

- OK Preview CD: PGA 486 TOUR GOLF
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: DEPORTIVO

PGA 486 Tour Golf

DENTRO DEL CAMPO

Este CD-ROM será una delicia para los amantes del golf. Gracias a este revolucionario soporte, las partidas serán más rápidas y excitantes que nunca y no sufriremos un decremento en el escaso espacio de nuestro querido disco duro.

Los juegos de golf han sufrido numerosas mejoras en muy pocos años. Primero fue Links, que nos mostraba los campos de golf tal como son, después fue la versión de Links 386, que utilizando las características de los nuevos procesadores conseguía ofrecernos una resolución SVGA a una buena velocidad. Sin embargo, en los modos de máxima calidad, la lentitud era evidente y se perdía en jugabilidad en equipos de una potencia media.

La oferta de Electronic Arts es muy apetecible. Se nos ofrece un simulador deportivo de golf que utiliza las nuevas características, aprovechando las nuevas capacidades de los 486 en cuanto a potencia de cálculo. Las mejoras se notan nada más empezar a jugar. La carga del campo de golf inicial tarda un poco de tiempo, que estará en función de la velocidad del CD-ROM, pero luego el juego en cada hoyo es rapidísimo y se ofrecen los puntos de vista que el jugador desee. El nivel de detalle del campo es sorprendente para la velocidad con que se desarrolla el juego.



En cuanto al sistema de juego será el mismo que tan efectivamente ha sido utilizado en anteriores juegos de golf, pero incluso aquí se ofrecen unas notables mejoras como la inclusión de una flecha que nos indicará la trayectoria y distancia que recorrerá la pelota según el palo que tengamos en la mano.

Si no somos unos grandes maestros del golf, siempre podemos acudir a nuestro caddie,s que nos dará un consejo sobre el palo a utilizar y la fuerza adecuada. Pero el juego no perderá por ello la emoción, ya que el caddie no tendrá en cuenta la fuerza del viento y la inclinación del terreno.

Todo nos hace pensar en PGA 486 Tour Golf II como el número uno en juegos de golf hasta la fecha y estamos seguros de que cuando salga así lo seguirá siendo.

SHERLOCK HOLMES







- OK Preview: RETRIBUTION
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: ARCADE

Retribution

CANIBALISMO ALIENIGENA

Estrategia y acción se unen en un juego de combate futurista en el que deberás sofocar la embestida alienígena que tiene la intención de utilizar a los humanos como alimento.



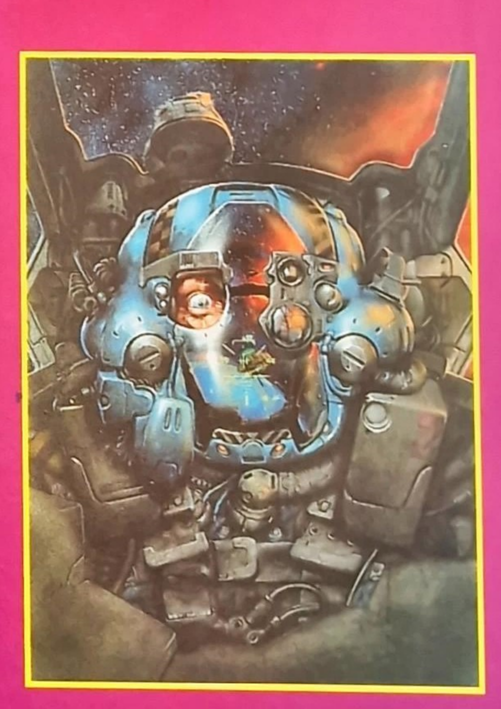
Retribution te ofrece multitud de misiones en las que deberás manejar tu nave en misiones, tanto desde el aire como desde la tierra. Las misiones pueden variar desde la destrucción de una planta de procesamiento alienígena a bordo de naves futuristas, hasta el recate de científicos con nuestros vehículos de tierra.

En total hay 11 campañas, cada una con 50 misiones en el caso de la versión en CD-ROM y 7 campañas con 30 misiones cada una en el caso de la versión de disquetes.

Para que no suframos derrotas muy descaradas, se ha incluido una buena cantidad de niveles de entrenamiento que nos harán coger la suficiente práctica para luego enfrentarnos al juego serio.

Retribution está perfectamente ambientado, tanto por su excelente introducción, como por las escenas intermedias que nos sumergirán de lleno en su atmósfera.

GANDALF





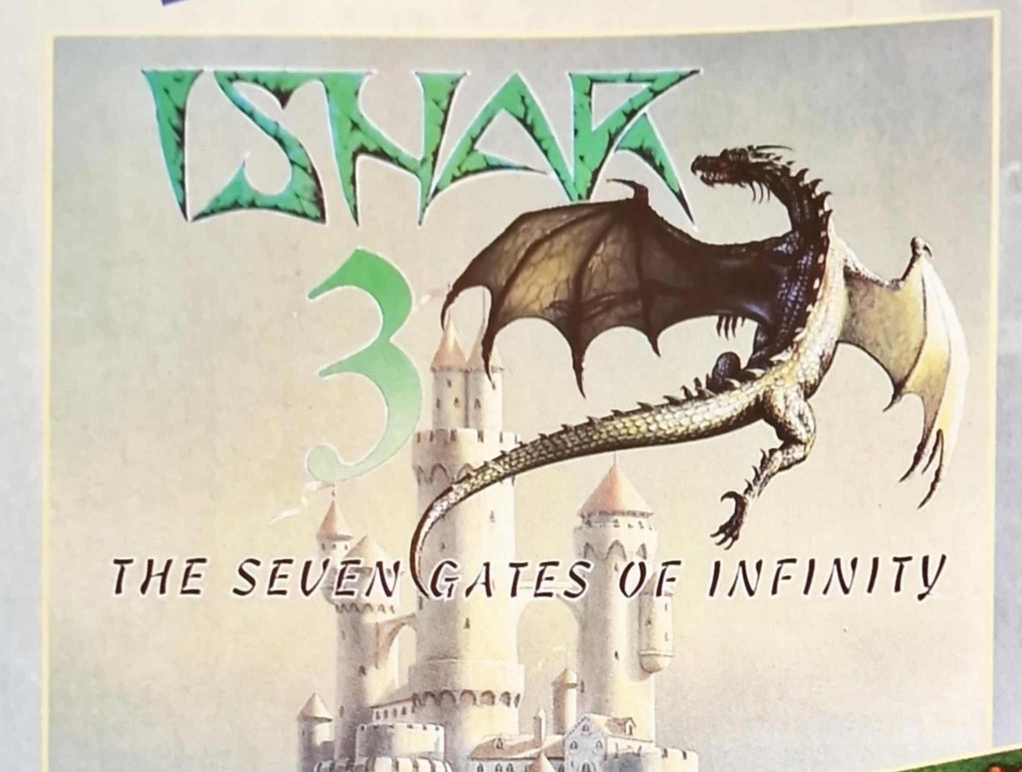






CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ISHAR III
- Tipo: ROL
- Compañía: SILMARILS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 1 Mega RAM
- Ratón
- Teclado
- Adlib, Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 7 Mb



Recibimos con agrado un nuevo capítulo de la serie Ishar. Una de nuestras grandes favoritas en lo que al rol, se refiere. Esta vez deberemos viajar por distintos planos astrales, hasta conseguir cerrar una conjunción que abrirá la puerta a la mayor amenaza que ha conocido Arborea.

CONJUNCION

Resulta siempre agradable poder jugar con un nuevo capítulo de Ishar, que tan gratos recuerdos me han proporcionado sus entregas anteriores. Ishar I y II han resultado un enorme éxito entre los aficionados al rol, gracias por su peculiar estilo de entender este tipo de juegos, y al mismo tiempo resulta ser la serie estrella de Silmarils, y es lógico que la mimen cuidadosamente y hagan acopio de nuevas aventuras para el público.

Ishar 3 es la confirmación del triunfo de la serie. Rebosa calidad por los cuatro costados, es fácil de jugar y cuenta con buenos gráficos como ya viene siendo norma general en Silmarils.

Tal vez el único reproche que puede decirse es el mantenimiento del sistema de combate desde la primera parte. No se ha hecho nada por mejorarlo, ya que en algunas ocasiones resulta demasiado reiterativo y no resulta cómodo manejar la espada y los hechizos al mismo tiempo.

Por otra parte, quien ya haya jugado alguna vez a cualquier Ishar, su tercera



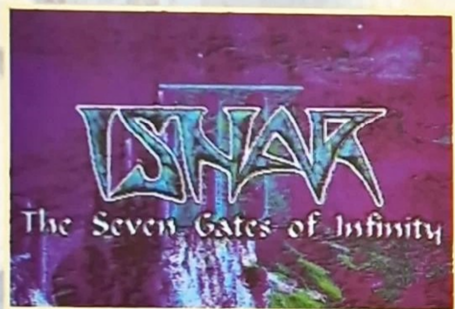


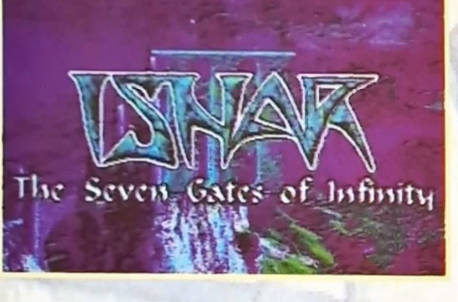
entrega no le resultará extraña bajo ningún aspecto, excepto en algunas mejoras que comentaremos también. Pero si el jugador de Ishar 3 es totalmente novato, tranquilo, si es tu caso, porque te explicaremos a grandes rasgos lo que te vas a encontrar.

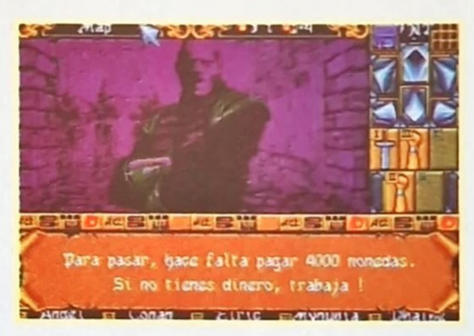




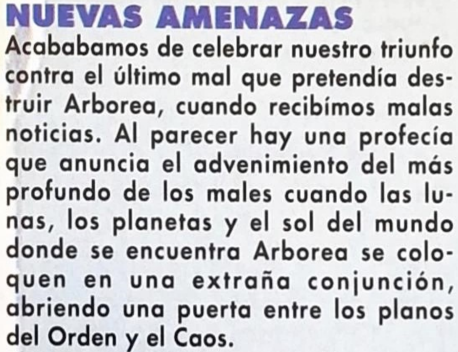
CRUZA LAS PUERTAS TEMPORALES PARA CONSEGUIR TU OBJETIVO





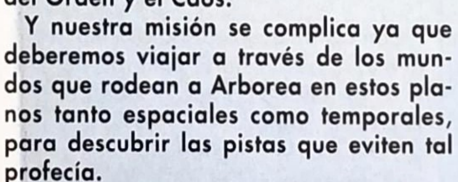


NUEVAS AMENAZAS



Acababamos de celebrar nuestro triunfo contra el último mal que pretendía destruir Arborea, cuando recibímos malas noticias. Al parecer hay una profecía que anuncia el advenimiento del más profundo de los males cuando las lunas, los planetas y el sol del mundo donde se encuentra Arborea se coloquen en una extraña conjunción, abriendo una puerta entre los planos del Orden y el Caos.

Y nuestra misión se complica ya que deberemos viajar a través de los mundos que rodean a Arborea en estos planos tanto espaciales como temporales, para descubrir las pistas que eviten tal profecía.



Así que en marcha ...

Y aquí empezamos a jugar. Por primera vez en Ishar podemos escoger



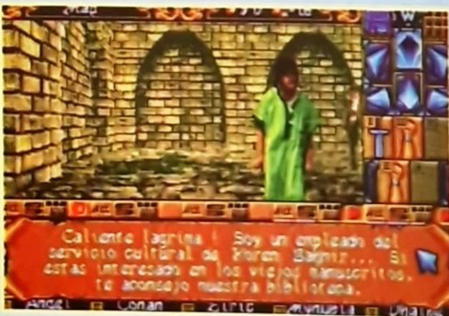


ASTRAL









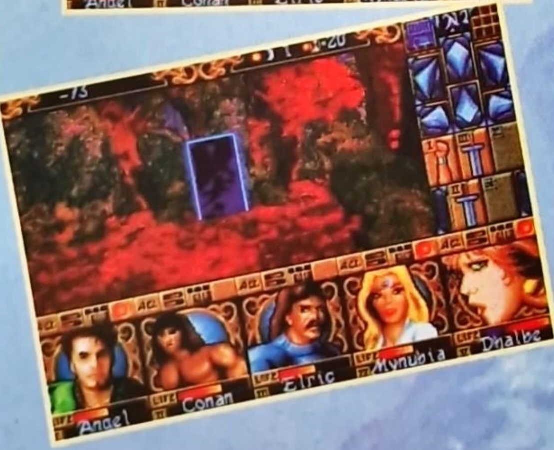
UN PURO JUEGO DE ROL











nuestro grupo de aventureros o reclutarlos en las tabernas como siempre. Y aquí es donde los nuevos jugadores tienen que aprender a manejar correctamente el interface del juego, pues de todas formas, nos encontramos en una isla bastante tranquila donde poder comprar y vender objetos y realizar pequeños trabajos. Así que los novatos podéis actuar relajadamente.

Pero también existen enemigos, concretamente unos grupos de bandidos que en algunas ocasiones guardan cofres de oro por la venta de sus oros. Ni que decir tiene que eliminar a los guardianes de los cofres será tarea harto ardua, pues poseen bastantes puntos de vida y una elevada habilidad con sus espadas. A cambio, si lo vencemos, elevaremos la experiencia de nuestro grupo y también nuestra bolsa de dinero será recompensada.

SOBRE TECNICAS

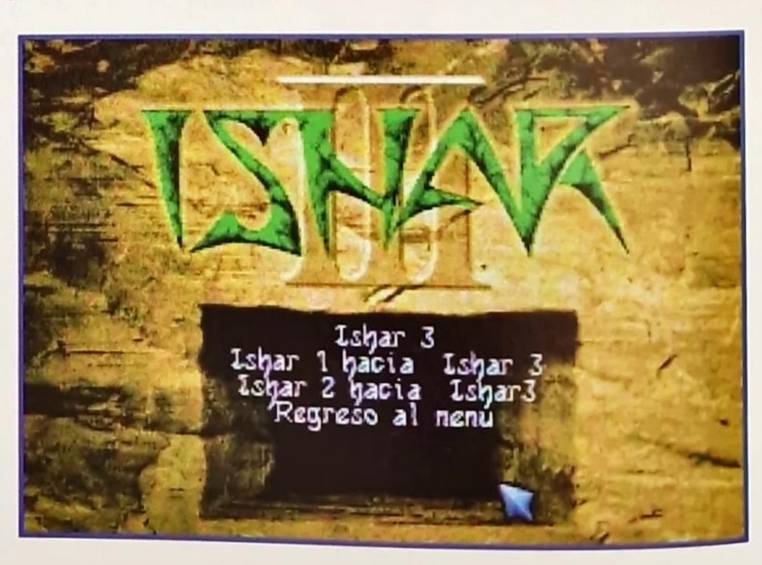
El nivel técnico de Ishar III es bastante bueno, y sorprende que sólo en 7 Megas de disco duro pueden caber unos gráficos tan soberbios como los que disfrutaremos durante el transcurso del juego. El sonido es bueno, tal vez se eche en falta un número mayor de melodías y sobre todo de efectos de sonido, que son la "salsa" para conseguir una mejor ambientación.

En cuanto al interface del juego permanece igual. A la derecha tenemos el control de dirección y un cuadro con la disposición de los personajes en el grupo. Esto es ideal para el combate cuerpo a cuerpo, ya que no podemos poner a los magos en primera línea, sino quieres que te los "machaquen" al primer golpe.

ACTUALIZACIONES

Con cada nuevo episodio, Ishar reune las sugerencias de muchos usuarios que piden tal o esta mejora. Silmarils ha hecho bien en anotarlas y tomar cuenta de ello, pues es señal de preocupación por el consumidor, que al fin y al cabo pide la máxima diversión.

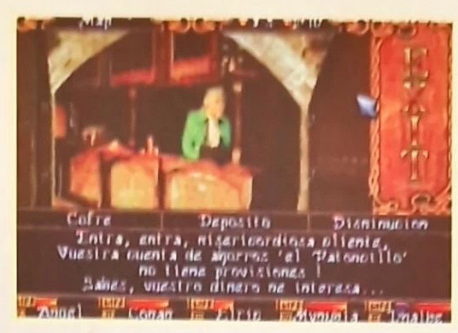
Sin duda, la novedad más importante, la constituye la posibilidad de crear nuestro propio equipo al estilo de otros juegos de rol. Aquí la influencia de Eye of Beholder es muy evidente, al ser posible modificar a nuestro antojo los puntos de características.



Otros aspectos a destacar es la posibilidad de importar un equipo ya utilizado en los otros juegos de Ishar, y uno que me parece muy interesante por su utilidad es la de poder vender los objetos que ya no necesitemos en las tiendas.

En vez de tirar a la basura una espada inferior en poder a la que actualmente posemos, podemos conseguir un beneficio con ella.













A continuación viene el icono de grabar y cargar partidas, y más a la izquierda, y ocupando la mayor parte de nuestro monitor, la pantalla de acción, donde veremos el resultado de las exploraciones que estemos efectuando.

Más abajo tenemos el control de los personajes que componen nuestro grupo. La información que ofrece el programa es muy completa ya que tenemos un inventario, un libro con las características de cada individuo, las consabidas barras de energía y de magia, si nuestro personaje puede lanzar hechizos, así como una serie de recuadros que nos indican si algún hechizo le afecta e incluso un botiquín de primeras curas. También desde aquí podemos reclutar, despedir o asesinar a cualquiera. Pero cuidado, el factor psicológico en Ishar III es tan importante como en los anteriores títulos, y si despedimos o asesinamos a la persona equivocada, la moral del grupo se verá seriamente afectada, e incluso es posible que se asesinen a sí mismos.



LUCHA, USA OBJETOS, CONOCE A EXTRAÑOS SERES

CONCLUSION

Ishar 3 es uno de los programas roleros más importantes que nos esperan en este año. Con una historia bastante absorbente y un entorno muy atractivo, sólo se pueden decir cosas buenas de él. El combate sigue siendo sumamente mejorable, pero espero que Silmarils lo arregle en alguna cuarta parte, cosa que agradecería enormemente fuera cierta.

De momento, vaciad vuestra sed de aventuras en las nuevas correrías sobre Arborea.

ANGEL FCO. JIMENEZ







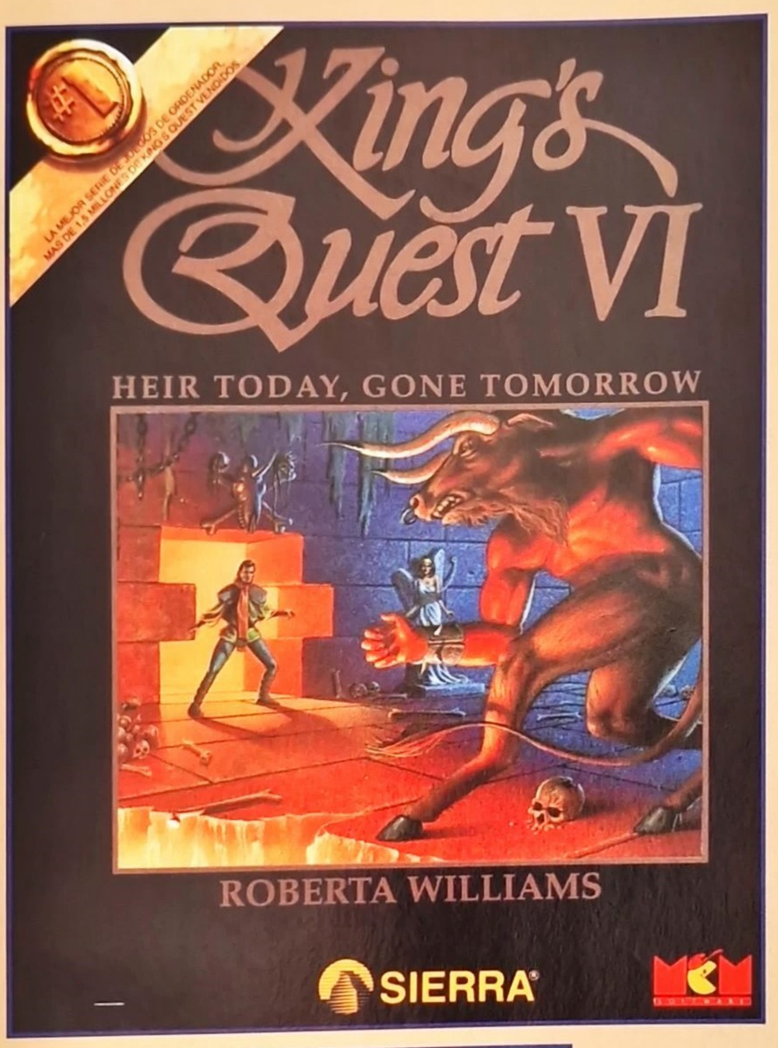




King's Quest VI

CUADRO TECNICO:
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- OK Pasarela KING´S QUEST VI
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, EGA
- 286 o superior
- 1Mb de RAM
- 610Kb de memoria Disco duro
- mínimo 12 Mb Ratón
- Teclado
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland



De todos es sabido y reconocido que parte de las mejores aventuras gráficas de la historia del videojuego han sido creadas por Sierra; sus populares sagas nos han deleitado durante horas, con algunas aprendimos inglés, con otras visitamos el espacio, y a veces hasta hemos soñado despiertos...

Una de esas sagas, tal vez la más conocida, es King´s Quest, que lleva desde hace ya bastante tiempo gozando de la preferencia de los amantes de las aventuras gráficas. Tras cinco brillantes entregas, nos llega ahora la sexta, que además va a convertirse en el penúltimo capítulo de la serie.

LA HISTORIA CONTINUA...

En la mente del pobre príncipe Alexander sólo tiene cabida un pensamiento: su amor por la bella princesa Cassima, heredera del reino conocido como la Tierra de las Islas Verdes, a quien conoció en lejanas tierras al final de King´s Quest V. Como recordaréis, en aquella aventura debía recuperar -con la ayuda del buho sabio- el castillo familiar, cuya desaparición fue obra



EL AM
MONTAÑA

de un infame hechicero de nombre Mordrok. Nuestro personaje regresó cabizbajo junto a su familia en el Reino de Daventry, pero a pesar del paso del tiempo, el amor de nuestro héroe sigue fiel, aunque sólo sea en su memoria.

Pero tras dos largos años sin noticias de Cassima, ésta le ha hecho llegar un mensaje pidiendo socorro, gracias al espejo mágico que (junto al cetro, la espada y el tesoro real) consiguió el padre de Alexander en la primera aventura. Ante la emergencia y la sorpresa de su madre, el príncipe ha decidido encaminar sus pasos hacia las Islas Verdes, regidas, tras la muerte de los padres de Cassima, por el maquiavélico Visir y su ayudante el Genio.

Para llegar a su destino, nuestro protagonista ha reunido a sus seguidores más fieles, y juntos se han embarcado desde el puerto de Lewdor en el pequeño barco que parte rumbo a Serenia, isla principal del archipiélago. Tras un largo viaje por el Mar de Tamir, Alexander cada vez está más cerca de su amada...

LA TIERRA DE LAS ISLAS VERDES

Por desgracia el viaje no resultó demasiado afortunado, ya que nuestro barco naufragó, debido a las tempestades que rodean a estas bonitas y pacíficas islas.

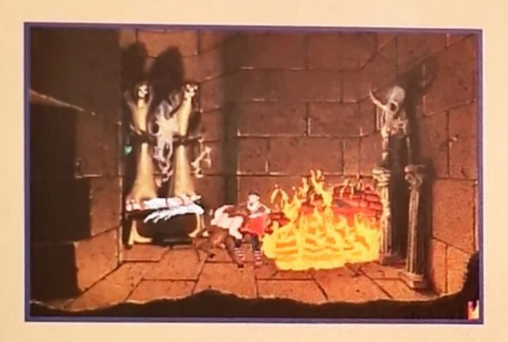
Una vez en la playa el panorama del barco era bastante desolador: restos diseminados por toda la arena... pero todo sea por ella.

Lo mejor es mirar entre los restos del naufragio, por si nos fuera de utilidad alguna de las cosas por allí esparcidas. Tras haber terminado esta labor, decidí marcharme de allí en busca de los habitantes de aquella misteriosa isla... me sentía como Marco Polo.

Había dos caminos, uno me conducía hacia el castillo, de muros altos y escurridizos, pero de bello aspecto. No tenía foso, lo cual denotaba la carencia total de conflictos por aquellas tierras; dos guardianes de extraño aspecto vigilaban la entrada celosamente.

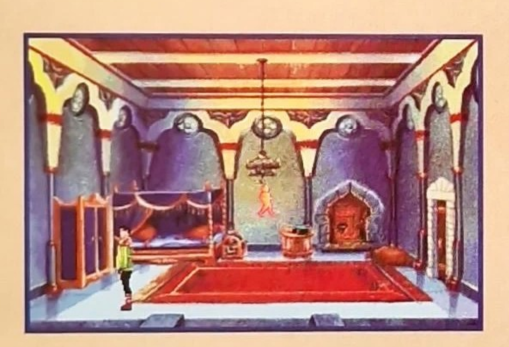
El pueblo era de lo más pintoresco: sus casas eran pequeñas y sus gentes sumamente amables. Decidí entrar en la biblioteca y hablar con su propietario. De allí recogí varias cosas; al bibliotecario no pa-















OR MUEVE













reció importarle, al contrario se mostró de lo más cordial debido a mi interés; se notaba que por aquellas tierras no pasaban demasiados forasteros.

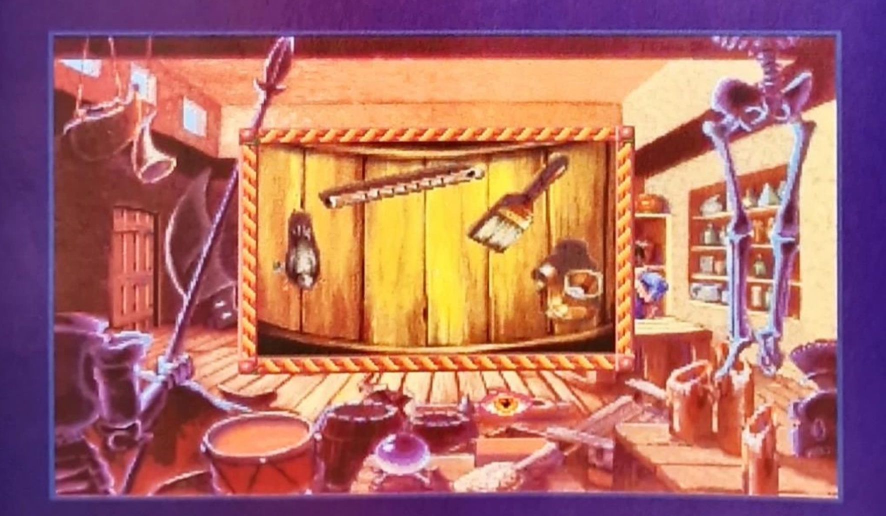
También pasé por la tienda de empeño; en ésta, como es natural, se podían intercambiar objetos. Una vez recogí todo lo necesario, observé su interior con detenimiento: era auténticamente increíble todo lo que había expuesto en aquel lugar.

En la calle, un anciano mercader cambiaba lamparas usadas por nuevas, lo cual me pareció una estupidez. Me acerqué, y le pregunté el por

LA TIENDA DEL PRESTAMISTA

Cuando entremos en este lugar, nos encontraremos con diferentes objetos que podremos intercambiar:

- EL RUISEÑOR: dándole cuerda podremos oír el canto de un pájaro sin poder diferenciar si es de verdad o mecánico.



- LA FLAUTA: de ella saldrán unas deliciosas melodías.

- LA BROCHA: hecha con los mejores materiales, ya ha servido para pintar más de un barco. Sin embargo, todavía no se le ha caído ni una sola cerda.

- EL CANDIL: muy útil para las zonas sumidas en la oscuridad.

que de aquella actitud; me comentó que las nuevas no poseían más valor que el de la propia lámpara, mientras que las viejas podían contener un genio.

Seguí mi paseo por aquel pueblo, y en las afueras encontré una maravillosa casa de campo. En ésta, una joven muchacha contemplaba las rosas del jardín; de repente, una mujer de aspecto enojado salió de la casa, obligando a la joven a entrar precipitadamente.



Al final del camino, un barco en un estado más que deplorable se apoyaba en el muelle de la ciudad; su morador no parecía ser demasiado amable, pero en cualquier caso decidí llamar a la puerta del camarote...

UN PLATO MUY BIEN COCINADO

Quizá hablar de estos temas parezca un poco mundano, pero tengo que comentarlo: el manejo del juego es de lo más sencillo e intuitivo; si movemos el cursor hacia la parte superior de la pantalla, se desplegará una barra de menú, en la que podremos seleccionar tanto los objetos que hayamos ido recogiendo por el camino, como las opciones de salvar juego, etc.

Durante el transcurso de la aventura no hará falta movernos siempre por la barra de menú; solamente con pulsar el botón derecho del ratón, podremos elegir todas las opciones de caminar, ver, tocar, hablar, etc.

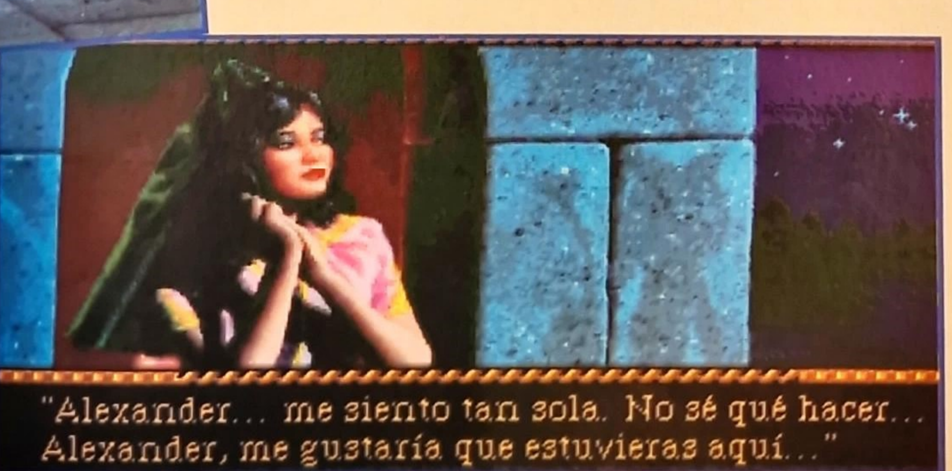
En lo referente a gráficos y sonido, el juego está muy cuidado, algo que por otra parte no sorprenderá a quienes hayan seguido de cerca la linea habitual de los productos de Sierra.

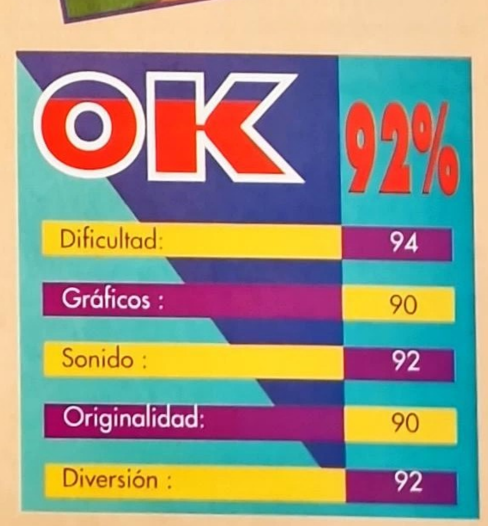
Para acabar, y valga la expresión, os diré que para hacer una buena paella no basta con tener los mejores y mas variados ingredientes, si no que hay que saber guisarlos, y os puedo asegurar que esta paella es de las mejores.

Sólo nos resta decir que ardemos en deseos de disfrutar ya pronto de la séptima y última parte de esta gran serie.

ANTONIO GOMEZ







OK	92%
Dificultad:	94
Gráficos :	90
Sonido :	92
Originalidad:	90
Diversión :	92

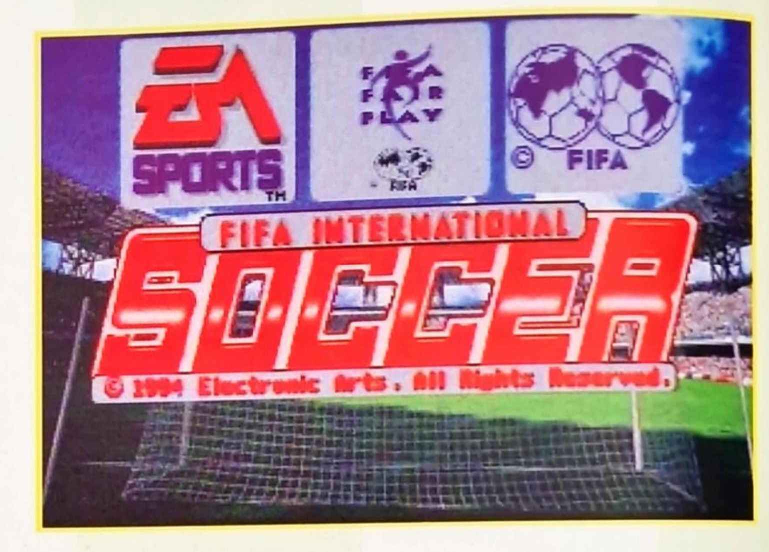


FIFA International Soccer

Traslādate al principio del mes de junio y sitúate dentro del Campeonato Mundial de Fútbol de selecciones. Si deseas hacerlo y disfrutar de todo el espectáculo que este deporte puede deparar, en FIFA I. Soccer tienes tu juego.

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: FIFA I. SOCCER
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386/40 Mhz
- Disco Duro mínimo: 8 Mb
- Teclado, joystick
- Sound Blaster





Muy buenas tardes. Les saludamos desde el gran estadio de la ciudad, donde se va a celebrar el esperado partido de fútbol entre estos dos grandes equipos. El ambiente es impresionante y las gradas del estadio se encuentran abarrotadas.

Las dos aficiones no paran de animar a sus colores coreando cánticos de todo tipo y eso pese a que todavía no ha dado comienzo el partido.



El terreno de juego no se encuentra en las mejores condiciones pero esto no impedirá que se pueda ver un bello espectáculo. Los dos entrenadores acaban de facilitarnos las alineaciones y no hay ninguna sorpresa entre los elegidos.

Ambos equipos parece que se decantan por una táctica muy ofensiva con presión desde la línea defensiva del equipo contrario.

Creo que los dos equipos van a jugar un 4-4-2, lo que sin duda puede facilitar el espectáculo que desean los aficionados aquí reunidos. En este momento salen los dos equipos y el trío arbitral. El juez de la contienda se dirige hacia el centro del campo y llama a los dos capitanes para efectuar el sorteo. El árbitro lanza la moneda al aire y ...

COMIENZA EL JUEGO

Todo esto te suena ¿verdad?. Pues si, nos encontramos ante otro simulador deportivo y para seguir con la tradición otro juego de fútbol. Pero ¿dije otro?. No, no es otro cualquiera. Es uno de los mejores que han pasado por mis manos, por lo menos en lo que concierne al espectáculo y las capacidades tácticas de los jugadores, pero todo esto te lo explicaré más adelante. En cualquier caso lo que ocurre es que estamos ante un magnífico simulador de fútbol que lo vamos a disfrutar todos los futboleros de un modo brutal.

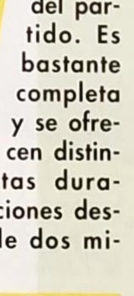
Cuando me encargaron hacer la pasarela de este juego y me dijeron que era un simulador de fútbol, no pude por menos



LA MAGIA DEL FUTBOL







que pensar ¡vaya lata, otro de fútbol!.

Total, que encendí el ordenador, lo cargué y comenzó lo que yo pensaba que sería un suplicio. Pero nada más lejos de la realidad. Nada más ver y oír la presentación comencé a pensar que este juego me olía bien (bonitos gráficos, bonita música,...) y me adentré en el simulador.

En un vistoso menú -como todos los de este juego- comenzaba la configuración y aquí me di cuenta que no se trataba de otro juego más ya que es bastante completa.

Para empezar podemos elegir distintos tipos de juego como son partidos amistosos, campeonato mundial (en el que podremos jugar desde con uno hasta con ocho equipos una auténtica fase final del campeonato del mundo con seis grupos de 4 equipos cada uno), eliminatoria final o play off (en que nos evitaremos la clasificación dentro de los seis grupos y apareceremos directamente en dieciseisavos de final), también podremos montar un campeonato de liga de selecciones nacionales y para finalizar podremos recuperar un partido grabado.

La siguiente opción interesante del menú es para elegir el tiempo que deseamos que dure cada parte del partido. Es bastante completa y se ofrecen distintas duraciones desde dos minutos hasta cuarenta y cinco, con lo que podremos disfrutar en poco tiempo o en grandes o medios partidos según sea el tiempo del que dispongamos. También se puede elegir si deseamos controlar al portero directamente o deseamos que lo haga el propio juego de modo automático. Del mismo modo podremos jugar sin faltas, con algunas faltas o con el reglamento estricto, si deseamos que haya fuera de juego. Una opción bastante interesante es la que nos permite juego en acción o en simulación. Si escogemos la opción de simulación, a lo largo de todo el partido los jugadores se irán resintiendo del cansancio por el esfuerzo realizado, con lo que se quedarán cortos en los pases, etc. Si elegimos acción no ocurrirá nada de esto. También podemos desear jugar a reloj parado o no hacerlo. Pero la complejidad de este juego llega a límites mayores todavía. Podremos elegir si el campo es de hierba normal o artificial o si el tiempo que sufriremos será caluroso, seco, húmedo y mojado, circunstancias éstas que se notarán en el bote del balón, en los jugadores, etc.



COMIENZA EL ESPECTACULO

Tras escoger las opciones deseadas del menú y escoger entre joystick o teclado comienza el juego. Para comenzar nos muestra una serie de estadísticas en la que se puntúa a cada equipo en distintas facetas del juego (defensa, porteros, disparo a puerta, velocidad, pase, etc.) y sale un tipo de la televisión comentando el número de espectadores que hay en el estadio y las características fundamentales del juego de cada equipo. Desde aquí accedemos a otro menú.

Aquí estableceremos entre otras cosas la cobertura que queremos que abarque nuestro equipo en el campo, la forma de juego (defensiva, ofensiva, balones largos y bombeados,..) y la táctica a realizar (4-4-2 , 3-5-2 , 4-3- 3,...).

Podremos también ver la repetición de alguna jugada grabada por nosotros en algún partido anterior y realizar los cambios de jugadores que deseemos. En este punto es donde veo el mayor fallo del juego. En un juego tan logrado no se han molestado en coger los nombres reales de las selecciones (de cualquier competición) y hay que ver en la selección española, por ejemplo, nombres como Andoni Seville, Hernando Villa, Luka Paelo o Rico Escubaro y eso por no mencionar el resto o los de otros equipos, o no se permita como en otros juegos de este tipo añadir jugadores que nosotros deseemos. Realmente me parece muy poco interesante este aspecto. Sin embargo, pese a este fallo se han molestado en diferenciar de modo muy completo las habilidades de cada jugador, como pueden ser habilidad, velocidad, reacción, control de balón, potencia de tiro, precisión de tiro, desmarque, agilidad , evasión de marcajes, cabezazos, aguante, pases y agresividad. Todos estos datos están a nuestra disposición a la hora de hacer nuestras alineaciones, lo que hace de este juego algo duro de controlar al ciento por ciento pero con inmensas posibilidades. Todas estas opciones están disponibles en cualquier momento del partido por si quisieras modificarlas.

A JUGAR

Una vez vista la forma de juego del equipo, los jugadores salen al campo. Hay que reconocer que la ambientación es realmente alucinante, con un campo muy logrado, un público que no deja de corear y canturrear al más puro estilo de los hinchas británicos y una panorámica para seguir el juego de lo más espectacular, posiblemente la mejor que he visto hasta ahora en juegos de este tipo con mucha diferencia, de lo mejorcito incluido los que he visto para consolas y máquinas recreativas.

Todo lo que sigue es emoción, adicción por nuestra parte y sobre todo espectáculo. Las amplias posibilidades que nos ofrece el juego para controlar el balón y la espectacularidad y brillantez en los movimientos nos permite ver jugadas de todo tipo como chilenas, voleas a la media vuelta, cabezazos, controles con pecho y rodilla, remates en plancha, taconazos y goles de lo más llamativo. El portero presenta una movilidad casi real, el árbitro pita faltas y muestra tarjetas moviéndose como los de verdad y por si faltaba algo los marcadores tras gol son de lo más espectacular y divertido y por si le quedara algo, las repeticiones son realmente buenas y podremos grabar las diez mejores jugadas que hayamos realizado. No te cuento más porque te reventaría "la película", pero te lo aconsejo brutalmente.

COMENTARIO

Tras una idea habitual y un juego aparentemente normal encontramos un maravilloso simulador de fútbol en el que deberemos combinar inteligencia y habilidad para formar los equipos y sus tácticas y para jugar los partidos aspirando al título como un buen campeón. La apariencia y las capacidades de este juego son de lo

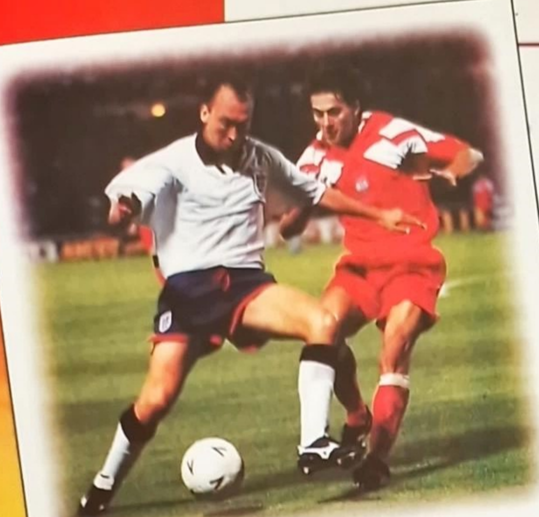


mejor hasta la fecha y permite jugar sencillamente disfrutando tanto como si complicamos el asunto eligiendo tácticas, clima, tipo de campo y todo eso que te conté anteriormente. Destaca fundamentalmente el movimiento de los jugadores y el punto de vista del campo que nos muestra el juego nos recuerda a un partido televisado, hecho que destaca la espectacularidad lograda todavía más. El ambiente que rodea al partido (afición, arbitraje, marcadores) está perfectamente logrado, junto con la pasión del fútbol en si nos permite gozar de unos maravillosos momentos enfrente de nuestro ordenador. En fin, el juego está preparado para que lo disfrutéis a tope, ¿os animáis?. Espero que si. ¡Hasta la vista!.

LUIS VILLAR











FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Deportivo

Graba y carga las jugadas de tus mejores goles. 48 equipos internacionales y 960 jugadores, cada uno de ellos con uno de los 13 niveles de habilidad disponibles. Ventana IsoCam™ para saques de esquina, saques de banda y saques de puerta. Toques de cabeza, pases de pecho, taconazos, regates y disparos. Más de 2.000 fotogramas de animación de jugadores. Ocúpate personalmente de los equipos y de sus tácticas durante el juego.

Disponible en PC y PC CD-ROM.





WARGAME CONSTRUCTION SET II: TANKS!

TANKS!

Estrategia

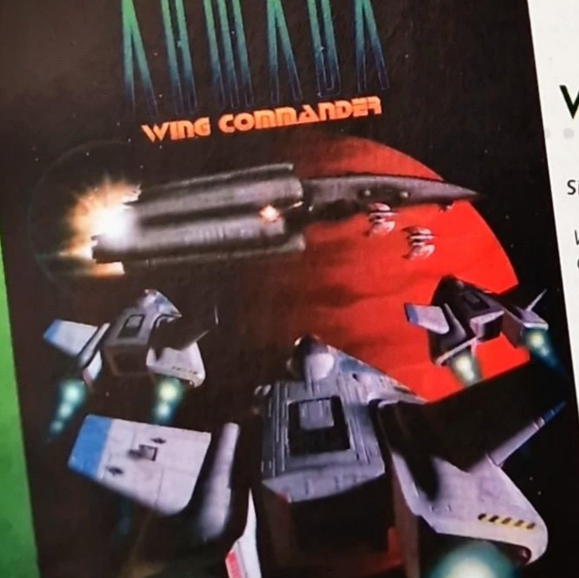
WARGAME CONSTRUCTION SET II: TANKS!™ ofrece confrontaciones armadas tácticas a pequeña escala sin límite, utilizando los distintos tanques y herramientas de la guerra mecanizada desde 1918 hasta 1991. Siguiendo la tradición del exitoso WARGAME CONSTRUCTION SET™ de SSI, este «paraíso virtual de los tanques» permite a uno o dos jugadores enfrentarse con tanques auténticos como el Whipper, el Tiger y el M1.

Disponible en PC.





SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



WING COMMANDER ARMADA

Simulador

WING ARMADA te permite construir tu propio universo, tus misiones y tus campañas. Como comendante único, diriges un ataque decisivo contra los dominios del enemigo; controlarás hasta diez naves diferentes como piloto del bando terrícola o de los Kilrathi. Necesitarás algo más que tu habilidad en vuelo: tendrás que utilizar la mejor estrategia para alcanzar tu objetivo. Origin te ofrece acción trepidante en combates frente a frente, con visualización doble y opciones de modem/red en este fantástico ARMADA.

Disponible en PC.



ORIGIN
We create worlds.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: DARK LEGIONS
- Tipo: ESTRATEGIA-ARCADE
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 4 Mb RAM
- Sound Blaster y compatibles
- 386/33 Mhz o superior

Dark Legions

La estrategia de juegos de tablero, unida a la acción trepidante de los arcades, ha dado lugar a muchos juegos en la historia del PC, algunos de ellos ya rompieron moldes hace unos años y hoy llega lo último en este estilo: Dark Legions.





Muchos de vosotros recordaréis las primeras entregas de juegos como Archon y Battle Chess que dejaron a más de uno con la boca abierta. Más tarde salieron sus segundas partes que aprovechaban las nuevas tecnologías, sobre todo en lo referente al sonido que hoy por hoy es importantísimo en los juegos.

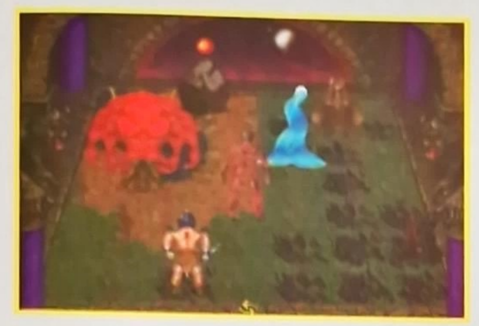
FASES DEL JUEGO

Lo primero que tienes que hacer es definir los límites del juego. Para ello en una sola pantalla se te pide que elijas el tamaño del mapa en el que quieres que de lugar el combate de una larga lista predefinida. El siguiente paso es establecer el número de créditos (dinero) disponibles por jugador. Cada unidad tiene un precio determinado en relación con su potencia de fuego, constitución, habilidades especiales, agilidad, etc.

Una vez que hayas comprado a tus soldados, puedes aumentar sus poderes adquiriendo equipos mágicos en forma de anillos, esto es muy útil para rebajar las debilidades de algunas unidades a un bajo coste.

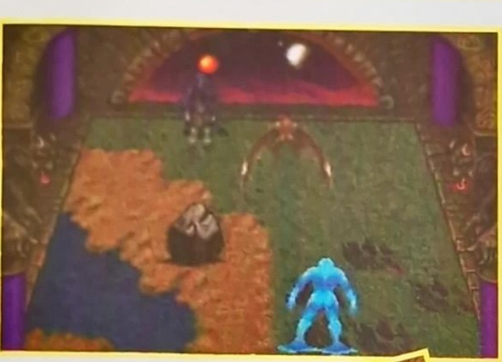
Otra de las posibles compras que pue-

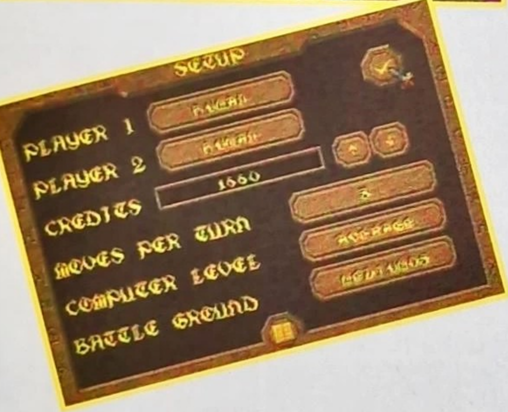
EL GLOBO DE











des realizar es la adquisición de trampas que colocadas estratégicamente en el campo de batalla pueden diezmar al enemigo.

Otra de las opciones que puedes definir en esta primera pantalla es el número de movimientos por turno disponibles para cada bando. Esta opción se puede dejar en "All" (todos los deseados) si el mapa es pequeño, pero es recomendable fijarla a menos movimientos si el campo de batalla es muy grande para dar una mayor agilidad al combate.

Por último puedes elegir el nivel de dificultad deseado, aunque los niveles muy bajos no son recomendables pues todas las fichas parecen las mismas y el juego perdería su encanto. Sólo es recomendable elegir el nivel "Weak" (débil) la primera vez que quieras aprender a manejar el juego y ver como es.

UBICACION EN EL CAMPO

Una vez que hemos seleccionado nuestro ejército nos tocará colocar las fichas en el campo, así como las trampas. El enemigo no estará visible hasta que se encuentra en nuestro radio de visión que varia según cada unidad. Todos los pasos anteriores los hará al mismo tiempo el ordenador a una gran velocidad, aunque también es posible jugar contra otro oponente humano, incluso por módem.

El último paso a dar es colocar el "Glo-

LOS ANILLOS DEL PODER

Para mejorar las unidades se pueden adquirir anillos del poder. Cada unidad puede llevar un máximo de cinco anillos, que incluso pueden ser del mismo tipo. Cuando te enfrentes con un enemigo nunca sabrás que poderes especiales tiene en caso de que tenga anillos, así que la prudencia es un buen consejo. Al poseedor del "Globo del Poder" no se le permite llevar anillos.



- **Anillo de velocidad:** Este anillo aumenta el número máximo de cuadrados que puede desplazarse una unidad en el tablero. Es muy últil para unidades grandes que se desplazarían muy lentamente de otra forma como es el caso de los Demonios.
- **Anillo del Poder:** Poniendo este anillo a cualquier unidad conseguirás que aumente la potencia de los golpes que da tu unidad en los combates.
- **Anillo de Vida (Stamina):** Este anillo aumenta la vida de una unidad para que aguante más ataques.
- **Anillo de Protección:** La magia de este anillo disminuye el impacto de los golpes recividos por tus enemigos.
- **Anillo de Juventud:** Aumenta el ritmo en que tus unidades recuperan la vida.
- **Anillo de la Vida:** Este anillo aumenta la vida de un personaje permitiéndole utilizar más poderes mágicos que gastan energía vital.

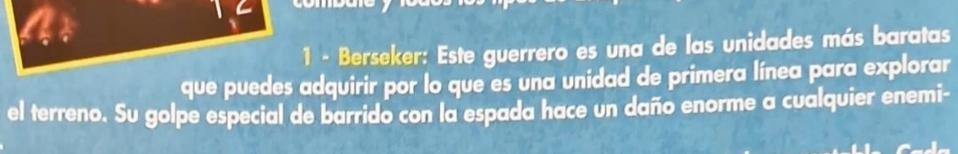
L PODER



EL EJERCITO

A la hora de crear nuestro ejército disponemos de un total de 16 unidades diferentes, cada una con sus propias características a cada cual más temible. Estos atributos son: su precio de adquisición; su fuerza que define los ataques mágicos y dureza de los golpes; su vida que indica el número de golpes que puede aguantar cada unidad; la regeneración de vida en cada turno al descansar; la agilidad que define la velocidad con que una unidad se desplaza en combate y todos los tipos de ataque disponibles.

12



1 - Berseker: Este guerrero es una de las unidades más baratas que puedes adquirir por lo que es una unidad de primera línea para explorar el terreno. Su golpe especial de barrido con la espada hace un daño enorme a cualquier enemigo.

2 - Conjurador: El conjurador es una de las unidades más caras, pero su magia es rentable. Cada conjurador puede invocar nuevas unidades militares que requerirán de mayor precio por separado. El inconveniente es que las unidades nuevas pierden energía con el paso del tiempo.

3 - Demonios: Esta unidad es la más temible de cualquier ejército, no sólo por su gran fuerza y constitución, sino por su "Grito del Poder" que daña a todas las unidades que estén en su campo de visión.

4 - Elemental de Fuego: Esta criatura es potente y rápida. Uno de sus mayores peligros lo constituye la posibilidad que tiene de explotar en forma de nova en medio de las líneas del enemigo, achicharrando a todo enemigo cercano.

5 - Ilusionista: Al igual que el conjurador, este personaje puede crear nuevas criaturas. Pero estas pueden ser destruidas por los Seer y no disponen de poderes mágicos. Su coste es mucho menor como contrapartida.

6 - Orcos: Los orcos son otra baza a tener en cuenta. Tienen un bajo coste y pueden cargar desde largas distancias con sus armaduras llenas de pinchos.

7 - Fantasmas: Los fantasmas son temibles oponentes ya que son invisibles a todas las criaturas excepto a los Seer. Sólo cuando golpean son visibles y si aciertan el daño es irrecuperable hasta por un Templario.

8 - Seer: Estas unidades te permitirán ver unidades invisibles y trampas. Cuando se desplazan lo hacen por los aires con lo que lo que se ven favorecidas a las caidas accidentales en trampas.

9 - Transformista: Los transformistas son unos temibles oponentes, ya que adoptan la forma de la criatura con la que luchan y en el tablero se ocultan asumiendo la forma de otras criaturas.

10 - Templarios (paladines): Estas unidades son capaces de recuperar la vida perdida en los combates por tus otras unidades a costa de su propia vida.

11 - Ladrones: Los ladrones son rápidos oponentes. Cuando se encuentran una trampa pueden desmontarla utilizando sus habilidades. En combate pueden lanzar dagas a larga distancia por lo que a pesar de su poca fuerza pueden causar serios problemas.

12 - Trolls: Con su habilidad de transformarse en piedra pueden colocarse por sorpresa tras tus líneas. Su gran constitución y fuerza los hacen muy peligrosos.

13 - Vampiros: Los vampiros, que en el juego adoptan la forma de enormes murciélagos, pueden crear zombies si consiguen vencer a sus enemigos y deben luchar hasta la muerte, ya que si no chupan la sangre de sus víctimas morirían con el tiempo.

14 - Elemental de Agua: Son una de las pocas criaturas que pueden atravesar el agua. A diferencia que los Elementales de Fuego, los de Agua pueden atacar en forma de misil cuando se enfrentan a otras unidades.

15 - Mago: Los magos son unidades muy valiosas tanto en el modo de tablero como en el combate cuerpo a cuerpo. Pueden lanzar bolas de hielo a largas distancias que congelan a sus oponentes o incluso les causan la muerte. Su unión junto con Templarios que les revitalicen es una fuerza mortal contra cualquier ejército.

16 - Wraith: Su mayor peligro reside en su gran poder de teletransportarse. Al igual que los vampiros, al dañar a los enemigos les roba su vida.



2



3



14



4



7



5



11



15



6



8



14



10

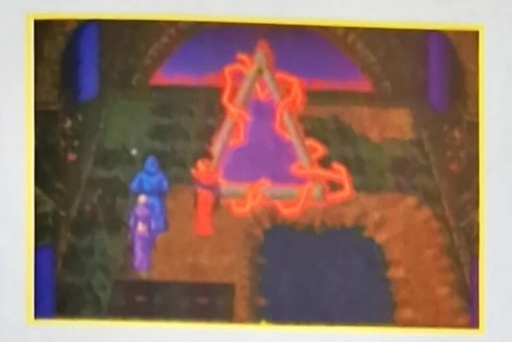


9



13

16







TIPOS DE TRAMPAS

Una buena distribución de trampas por el campo de batalla es más valiosa que toda una legión de Demonios con anillos mágicos. Las trampas no se ven hasta que se pisan, salvo que utilices los poderes mágicos de los Seer. Para desmontar una trampa necesitarás de la habilidad de un ladrón. Muchas de las trampas son mortales, pero su daño depende de la unidad que cae en la trampa, ya que un Demonio aguanta mucho más daño que un Mago.

- **Trampa de Cambio de Dimensión:** Si alguién pisa esta trampa será trasladado a la dimensión oscura, a la nada y se perderá en el más allá. Esta trampa es la más cara, pero también la más efectiva y la que más cuesta desarmar a los ladrones.
- **Trampa de Enfermedad:** Cuando un personaje acciona esta trampa caerá en una terrible enfermedad con efectos impredecibles. La unidad puede volverse loca y atacar a sus antiguos amigos, quedarse paralizada, ir perdiendo puntos de vida, etc.
- **Trampa de Teletransporte:** Pisar una de estas trampas hará que la unidad sea teletransportada a una zona al azar del campo de batalla.
- **Trampa de Fuego:** Toda unidad que accione una de estas trampas arderá en llamas. Los Elementales de Fuego son inmunes a esta trampa.
- **Trampa de Envenenamiento:** Quien tenga la desdicha de pisar esta trampa caerá irremediablemente envenenado. Sólo los Templarios con su poder sanador los podrán salvar. Los Elementales o Critauras de la Muerte son inmunes por no diponer de un cuerpo físico común.
- **Trampa de Lentitud:** Pisar esta trampa provocará que la unidad vea fuertemente limitados sus movimientos desde ese momento en adelante.
- **Trampa de Piedra:** Quien accione esta trampa quedará automáticamente convertido en piedra, aunque si tiene muchos puntos de golpe no llegará a morir y podrá salvarse.

bo del Poder" a una de tus unidades. El objetivo del juego es conseguir ese Globo del Poder que tiene tu enemigo y por supuesto defender el tuyo, así que es recomendable colocárselo a una unidad fuertemente defendida.

Para los perezosos a los que no les gusta leerse el manual al principio, (creo que somos todos), se ha creado una opción de comienzo rápido en el que empezarás a jugar inmediatamente ahorrándote los pasos anteriores en un escenario prefijado.

LA BATALLA COMIENZA

La tendencia inicial es lanzarse en marabunta hacia el enemigo o replegarse para ver qué pasa, pero con el tiempo verás que ninguna táctica es recomendable, salvo que juegues en niveles de dificultad muy bajos.

A lo largo de los diversos turnos tienes que desplazar a tus tropas por el tablero en busca del enemigo. La estrategia sobre el tablero es fundamental.

Al contrario que en juegos predecesores como la primera entrega de Archon, ahora no sólo hay que combatir cada vez que dos fichas se encuentren en el mismo cuadrado, también se pueden utilizar poderes especiales como congelar a un enemigo, debilitarle o desintegrarle a varios cuadrados de distancia.

Cuando establezcamos los combates cuerpo a cuerpo llegará la acción de arcade. Cada unidad tiene un mínimo de dos ataques diferentes que merman su barra de magia, la cual se recupera poco a poco. Algunas pocas unidades disponen de ataques especiales demoledores como el barrido de espada del Berseker.

LOS MEDIOS

Dark Legions es un juego que se merece todo un sobresaliente. Los gráficos de todas las unidades están cuidadosamente detallados y sus movimientos son excelentes. La ambientación y colorido del juego, junto con la velocidad en los combates sigue la misma línea y os aseguro que al principio os matarán más de una vez por quedaros atónitos ante este derroche de fotogramas creados para cada monstruo.

El sonido es otro de los grandes puntos fuertes del juego. Efectos de sonidos como el movimientos tétrico de los fantasmas, la explosión en nova de un elemental de fuego, el lanzamiento de un hechizo de congelar por un mago o el choque de las espadas en los combates son buena muestra de ello. La banda sonora del juego lo ambienta perfectamente y nos introduce al completo en la acción.

Mi opinión personal es que Dark Legions a roto moldes, a pesar de copiar las ideas básicas de juegos anteriores, ya que en despliegue de medios no tiene parangón.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

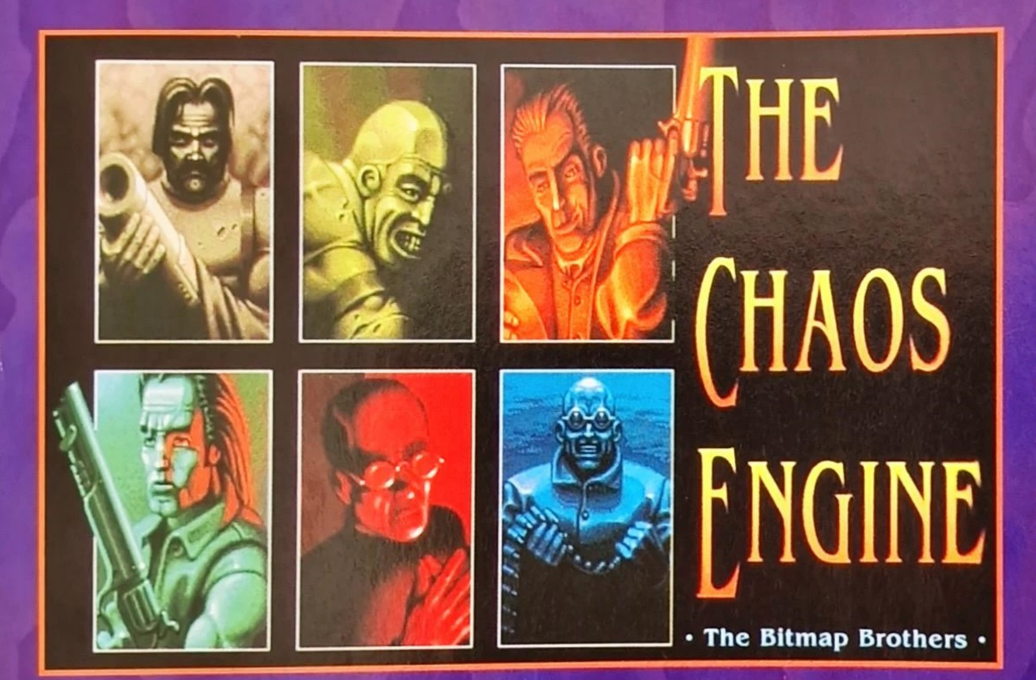


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THE CHAOS ENGINE
- Tipo: ARCADE
- Compañía: RENEGADE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- Teclado y Joystick.
- Sound Blaster, Adlib.

The Chaos Engine

DISFRUTA DE



The Chaos Engine no presenta una aventura de esas que gustan a todos, trepidante, divertida, pero sobre todo muy adictiva, es un juego de esos en los que no hay que comerse el "coco" para conseguir avanzar en él. Pues el juego puede reducirse a la simple palabra de: DESTRUIR.

A consecuencia de un desastre científico, lo que pudo convertirse en una máquina futurista se convirtió en un desastroso artefacto que transformaba en una auténtica máquina de matar a todo aquello que se le acercaba, bien fuesen personas o animales.

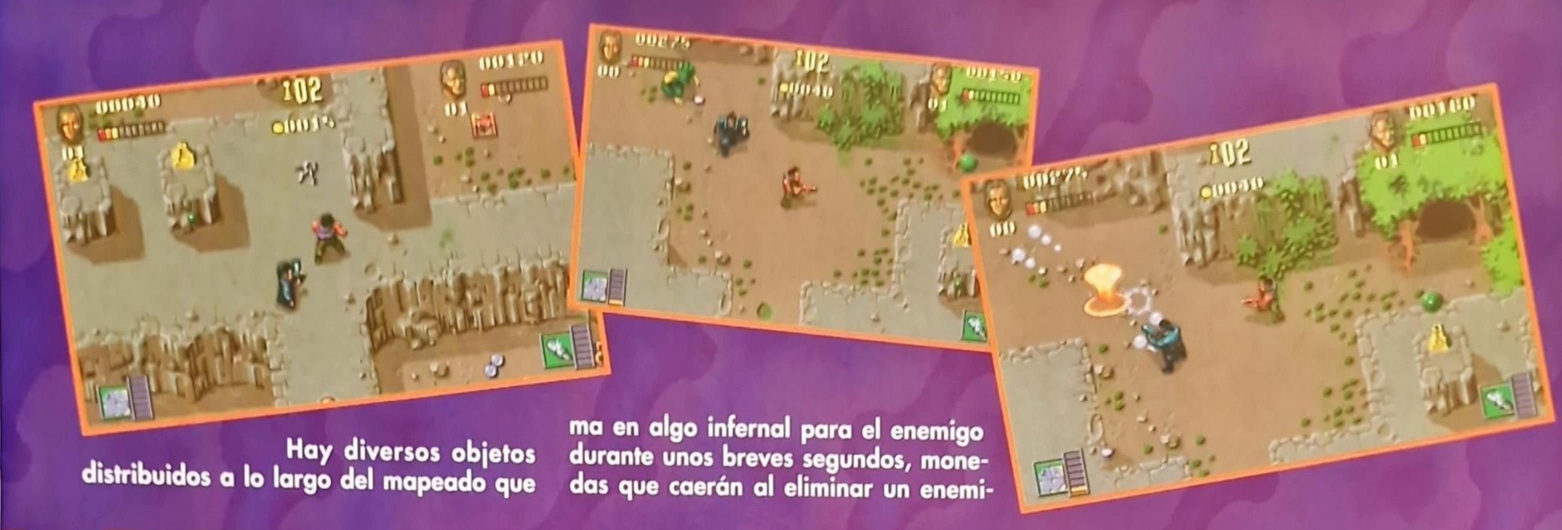
Los principales protagonistas de esta aventura serán seis terribles personajes que han pasado junto a la máquina y que son el terror de los niveles por los que nos moveremos.

TERRIBLES GUERREROS

Al dar comienzo cada partida, deberemos escoger el personaje que deseamos manejar, cada uno de ellos tiene diferentes habilidades en la lucha y el manejo de las armas, por lo tanto la elección es tuya.

Tendremos que recorrer 4 mundos divididos en 16 niveles, nuestro objetivo será avanzar todo lo posible destruyendo todo lo que se mueva o dispare contra nosotros, en el juego no se dispone de un segundo de respiro, hay que tener despierto nuestro armamento en todo momento.





Hay diversos objetos distribuidos a lo largo del mapeado que ma en algo infernal para el enemigo durante unos breves segundos, monedas que caerán al eliminar un enemi-

ESTRUYENDO

tendremos que estar atentos a ellos como son una especies de torres que nos abren el paso hacia el siguiente nivel, llaves que nos abrirán pasadizos secretos, estrellas que convertirán nuestro ar- go y que tendremos que recoger para aumentar nuestro poder en el combate así como alimentos para reponer energías, y otros muchos elementos de vital importancia.

GRACIAS POR EL COMPAÑERO

Se me olvidaba contaros que la tarea que se nos presenta no tendremos que

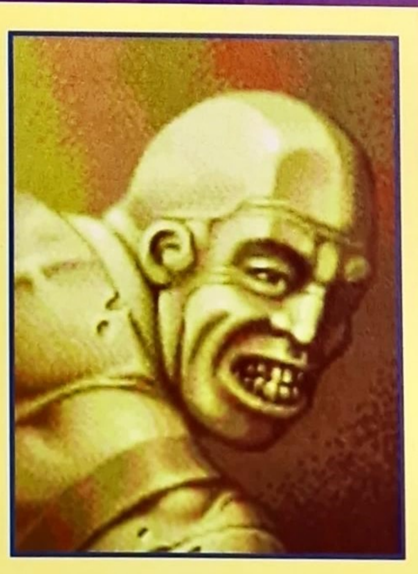




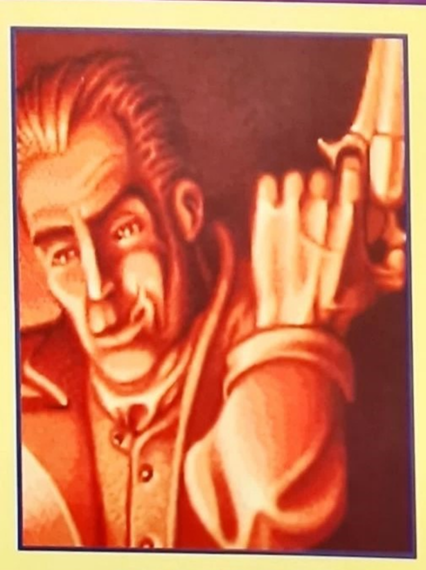




MARINE



COMISARIO

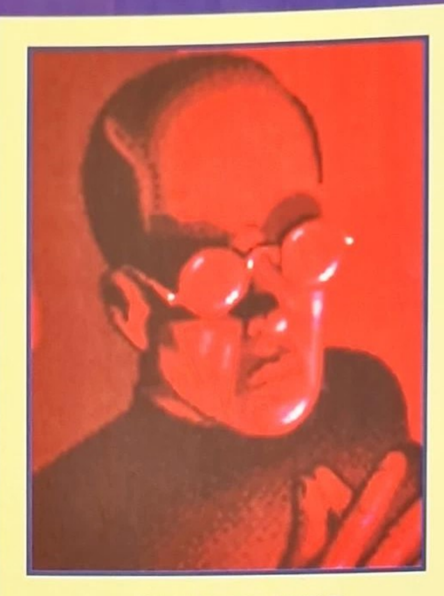


CABALLERO





LADRON



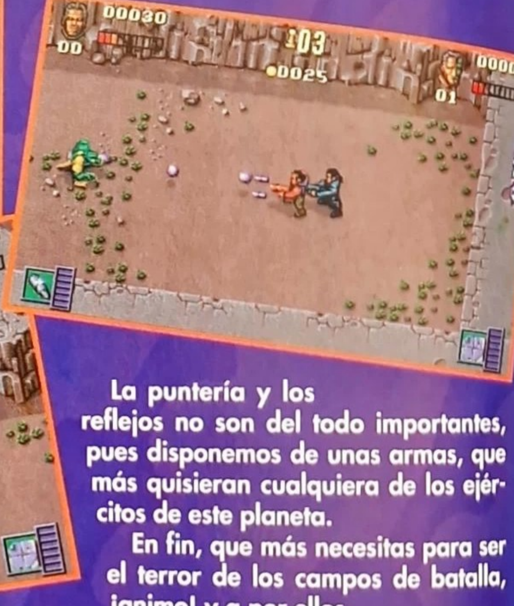
CIENTIFICO



MERCENARIO







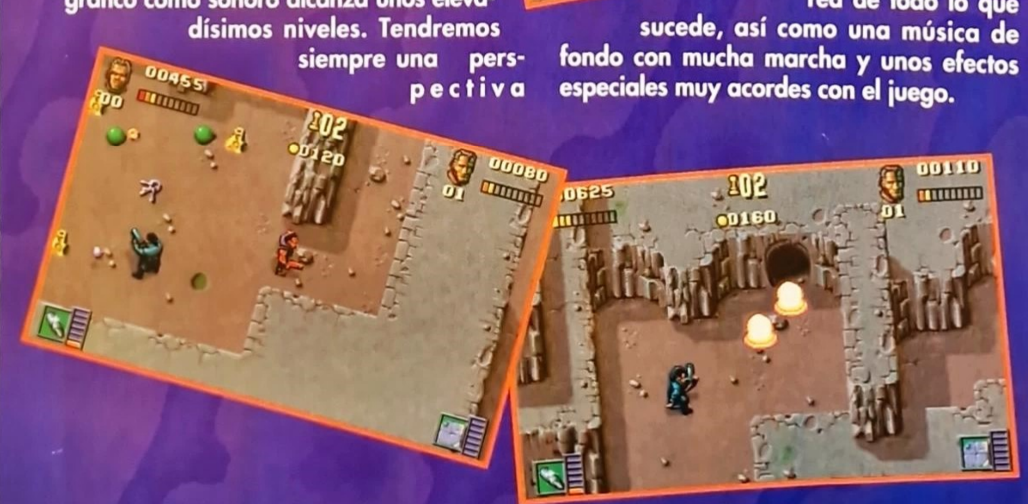
hacerla en solitario, pues tras elegir nuestro propio guerrero, tendremos que optar por el camarada que queremos que nos acompañe durante el juego, éste bien puede manejarlo cualquiera de tus amigotes o bien el propio ordenador se encargará de asignarte uno de oficio manejado por él.

Tanto a lo que se refiere al aspecto gráfico como sonoro alcanza unos elevadísimos niveles. Tendremos siempre una perspectiva aérea de todo lo que sucede, así como una música de fondo con mucha marcha y unos efectos especiales muy acordes con el juego.

La puntería y los reflejos no son del todo importantes, pues disponemos de unas armas, que más quisieran cualquiera de los ejércitos de este planeta.

En fin, que más necesitas para ser el terror de los campos de batalla, ¡animo! y a por ellos.

JESUS HERVAS



OK 88%

Dificultad:	85
Gráficos:	85
Sonido:	95
Originalidad:	80
Diversión:	95

LA REVOLUCION

LAS MEJORES COMPAÑIAS DE SHAREWARE

Friendware

LAS MAS VENDIDAS DE LAS LISTAS USA





1

MYSTIC TOWERS

¡Lo último de Apogee!

¡Ayuda al Barón Baldric a liberar sus castillos! Come, bebe, usa hechizos y objetos. Requiere 386/486,VGA.
Versión Shareware: 800 Pts. (1 castillo)
Versión Registrada: 6.500 Pts. (6 castillos)

2



BLAKE STONE

Entra en combate mortal contra un loco científico y su ejercito de mutantes. Lo último en 3D.
Requiere 386/486, DOS 5+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión. (10 niveles)
Versión Registrada: 7.990 Pts. 6 misiones (60 niveles)

3



WOLFENSTEIN 3D

Por fin en España las 6 misiones completas de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.
Requiere VGA, 286+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión. (10 niveles)
Versión Registrada: 7.200 Pts. 6 misiones (60 niveles)

4



RAPTOR

Pilota la más poderosa nave del futuro,cumple misiones y mejora tu nave. Impresionantes gráficos.
Puntuado con un 91% por MicroManía.
Requiere 386/486. VGA.Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión.
Versión Registrada: 6.500 Pts. 3 misiones.

5



HOCUS POCUS

Hocus sueña llegar a ser un poderoso mago. Para ello tendrá que superar 4 grandes pruebas a las que le sometera El Concilio de los Magos.
Vers. Shareware:800 Pts.1amisión.
Versión Registrada: 6.500 Pts. 4 misiones

6



HALLOWEEN HARRY

Alienígenas invasores arrasan Nueva York transformando sus habitantes en zombies. Libera a los rehenes y encuentra la nave alienígena.
Impresionantes gráficos. Requiere 386 +, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
VersiónShareware: 800Pts. 1a misión.
Versión Registrada: 5.500 Pts. 4 misiones.





7

EPIC PINBALL

¡Ahora el Pack 3 con 4 pantallas más!

El mejor Pinball del mercado se ofrece en tres packs individuales de 4 pantallas cada uno (386/486)
Increibles efectos de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. 1 pantalla.
Versión Registrada: un pack: 4.500 Pts. 4 pantallas
dos packs: 7.990Pts. 8 pantallas
tres packs: 9.600 Pts. 12 pantallas

8



JAZZ JACKRABBIT

¡Lo último de EPIC MEGAGAMES!

El mejor juego de plataformas con una velocidad endiablada. Requiere: 386/486, VGA.
Versión Shareware: 800 Pts. (1ª misión)
Versión Registrada: 4.500 Pts. (misiones 1, 2 y 3)
4.500 Pts. (misiones 4, 5 y 6)
6.500 Pts. (6 misiones)

9



ZONE 66

Venga la muerte de tus padres pilotando la más avanzada nave de combate. Excelente secuencia de entrada con gráficos tipo Manga.
Requiere 386+, 2Mb RAM, 2Mb de disco duro (no soporta disco duro comprimido) y VGA.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión.
Vers. Registrada: 6.900 Pts. 8 misiones

10



TRAFFIC DEPARTMENT

Entra en el mundo de la oficial Marta Velásquez pilotando entre un laberinto de naves asesinas.
Requiere 386. VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts.1ª misión
Versión Registrada:5.000 Pts. 3 misiones.

11

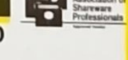


XARGON

La continuación de Jill of the Jungle ha llegado a España con excelentes gráficos de 256 colores y más acción. Requiere 386 +, VGA. Sopora tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts.Primer escenario.
Versión Registrada:5500 Pts. 3 escenarios 40 niveles.

POR CADA 5 PROGRAMAS SHAREWARE QUE COMPRES ELIJE UNO GRATIS
POR CADA VERSION REGISTRADA,ELIJE UNA VERSION SHAREWARE GRATIS

¡¡VERSIONES SHAREWARE!! permiten probar un programa a un bajo precio antes de decidirse a adquirir la Versión Registrada. En el caso de que la Versión Shareware te guste y decidas seguir utilizandola debes adquirir la Versión Registrada que te dara acceso al programa completo, manuales en castellano, etc...





12 **GAME BUILDER LITE** ¡Diseña Tu propia aventura gráfica y véndela sin pagar royalties! MVP SOFTWARE 286+, VGA.
Versión shareware: 800 Pts. **Versión Registrada:** 6.500 Pts.

13 **KING'S ARTHUR KORT** Programa de estrategia, conquista el Reino Unido con este excelente juego, 386/486, VGA. MVPSOTWARE.
Versión Shareware: 800 Pts. **Versión Registrada:** 6.500 Pts.

14 **NEOPAINT:** Excelente progama de diseño gráfico. **Versión Shareware:** 800 Pts.

15 **TOP DRAW:** Excelente programa Shareware de dibujo para Windows. Premio al mejor programa de dibujo en la Shareware Industry Awards de 1994. **Versión Shareware:** 800 Pts.

16 **SPEAR OF DESTINY:** La continuación de Wolfestein 3D. Infiltrate en la fortaleza Nazi y recupera el objeto que Hitler cree que le hará invencible. **Versión shareware:** 800 Pts.

17 **ENVISION PUBLISHER:** Programa de autoedición para Dos. Estrella en USA. **Versión Shareware:** 800 Pts.

18 **INTEGRITY MASTER: :** Excelente programa antivirus, que al mismo tiempo detecta anomalías en los ficheros, partición, sector de arranque, etc... **Versión Shareware:** 800 Pts.



FRIENDWARE. Miguel Angel, 6. 2º-5. 28010 MADRID
Telf.: 91/308 34 46 Fax.: 91/308 52 97
HAZ TUS PEDIDOS POR TELEFONO. GASTOS DE ENVIO 300 Pts.

Contrareembolso ☐ Talón nominativo a FRIENDWARE ☐ VISA ☐ 4B ☐

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION REGISTRADA
1 2 3 4 5 6
7 pack1 pack2 pack3
8 Jazz 1-3 Jazz 4-6
9 10 11

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION SHAREWARE
1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15
16 17 18

Nº tarjeta: ______________________
Fecha de caducidad: ________/________
Firma: ______________________
Nombre: ______________________
Dirección: ______________________
Población: __________ C.Post.: ______
Provincia: ______________________
Telèfono : ______________________

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: OVERLORD
- Tipo: SIMULADOR DE VUELO
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA, SVGA
- 386 o superior
- 4 Mb de RAM
- 580 Kb de memoria libre
- Disco duro mínimo: 8 Mb
- Ratón, teclado y Joystick (Thrustmaster)
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland

EL ULT AÑO

Bien por la casa Virgin, estoy seguro, que a todos aquellos adictos a los simuladores de vuelo de la Segunda Guerra Mundial como yo, siempre nos complace ver que se preocupan de nosotros, proponiéndonos nuevos juegos, en este caso el juego es una auténtica delicia.

Durante la Segunda Guerra Mundial se libraron sangrientas y gloriosas batallas, en esta guerra se demostraron dos cosas fundamentales, la primera de ellas fue la efectividad de los ataques sorpresa, véase el caso de la invasión alemana de Francia.

NEW PILOTS SHOULD REPORT TO THE OPS ROOM FOR A WELCOME BRIEF. ALTERNATIVELY IF YOU ARE READY FOR IMMEDIATE ACTION REPORT TO THE TOWER. AIRCRAFT ARE READY ON THE FLIGHT LINE.

El otro factor de suma importancia, que se consolidó durante la duración de esta guerra, fue la efectividad de los ataques aéreos, Montecasino era un estratégico bastión alemán que cortaba el avance de las tropas aliadas, un puñado de paracaidistas alemanes resistió fuertes y

constantes ataques aéreos, hasta que sucumbieron.

Evidentemente la aviación podía llegar a cualquier lugar, arrasándolo por completo, destruyendo puntos vitales de abastecimiento o cortando líneas neurálgicas de comunicaciones.

El gran fallo alemán durante la Segunda Guerra Mundial, fue no permitir un desembarco de las tropas del Eje sobre Inglaterra, apoyado por una serie de ataques aéreos, a Hitler se le prometió que Inglaterra se rendiría mediante sucesivos ataques aéreos que lo único que lograron fue levantar la destruida moral británica y debilitar en exceso la potente aviación alemana.

LOS OBJETIVOS

El fundamento de este juego, esta basado en los ataques preliminares que hizo la aviación aliada a los puntos neurálgicos de las tropas alemanas estacionadas en Europa, estos ataques debían

TIMO DE HITLER

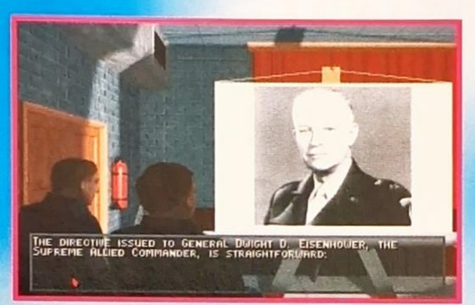
ser puntuales, pero sin despertar las sospechas de Hitler de un posible desembarco en las playas de Normandía.

Así que ya sabéis lo que os espera de ahora en adelante, tenéis que conseguir cumplir los objetivos de ataque a las líneas enemigas, para de esta forma facilitar el futuro desembarco.

Todas las instrucciones sobre las misiones y vuestras rutas de vuelo las re-

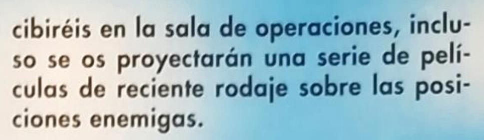








GRAN REALISMO Y ALTAS DOSIS DE ADRENALINA



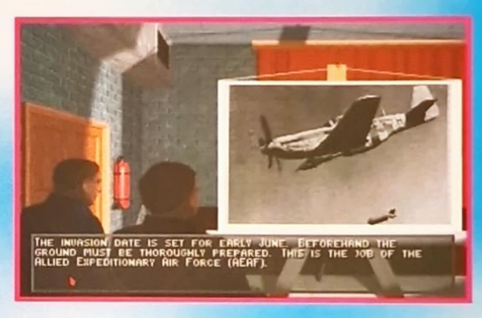
cibiréis en la sala de operaciones, incluso se os proyectarán una serie de películas de reciente rodaje sobre las posiciones enemigas.

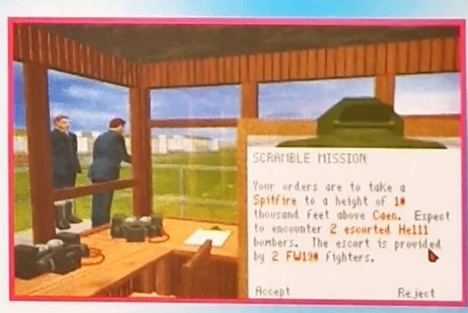
PILOTOS EN EL AIRE

Tras unas duras charlas en el hangar de información, estaremos dispuestos para pasar por la torre de control a recibir las últimas instrucciones, ahora ya podemos ir a coger nuestro avión, sin que tengamos que llevarnos ninguna bronca de nuestros superiores.

Una vez en el avión, todos los controles estarán de una forma visible ante nuestras atónitas narices, ya estamos en el aire, nuestro compañero de patrulla nos indicará la posición del enemigo con respecto a nosotros, siendo a sí mucho más fácil encontrarlos.

Si usamos la opción de piloto auto-













CURRENT OPERATING CONDITIONS

OPTION	SETTING	OPTION	SETTING
Mission Type	Rhubarb	Control Type	Keyboard
Rank	Pilot Officer	Separate Rudder	Off
Fuel	UnLimited	Sound	All but engines
Engines	Normal	Music	On
Vulnerability	On	Detail Level	486DX33
Arms	UnLimited	Auto Detail	On
Targets	Soft	Auto Window	On
Enemy Activity	Low	Screen Fades	On
Starting Pos	In air	Tangmere Ac	On
Real Time	Combat		

END MISSION | ABORT | ACCEPT | CANCEL



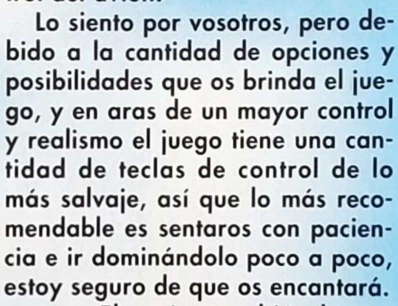
mático, también nos guiará directamente hacia ellos, pudiendo cuando estemos cerca desconectarnos y comenzar el ataque definitivo sobre las fuerzas aéreas alemanas (Luftwaffe).

Después, tras un duro día de trabajo, podremos descansar sobre nuestra cama, o escribir en nuestro diario todas las incidencias, una ardua tarea después de un día de ataques aéreos.



LOS CONTROLES

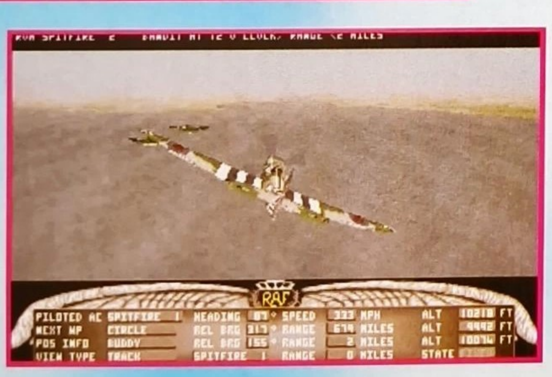
La forma de vuelo no es nada sencilla, nunca ha sido fácil manejar un maravilloso cacharro de combate de la Segunda Guerra Mundial, así que si podéis, olvidaros del teclado y poneros a los mandos de vuestro flamante joystick, y así sufrirá menos el pobre teclado y vosotros disfrutaréis muchísimo más, siendo por supuesto mucho mayor y real el control del avión.





Lo siento por vosotros, pero debido a la cantidad de opciones y posibilidades que os brinda el juego, y en aras de un mayor control y realismo el juego tiene una cantidad de teclas de control de lo más salvaje, así que lo más recomendable es sentaros con paciencia e ir dominándolo poco a poco, estoy seguro de que os encantará.

El ratón, también lo podremos usar en todo momento, para movernos por nuestra base aérea, y también para seleccionar todas las opciones de los menús.



La verdad, es que el juego para nada desmerece en lo que respecta a velocidad, los movimientos son claros y sin tirones, y eso es jugando mediante el teclado, si ya hablamos del joystick podremos decir que la sensación es total.

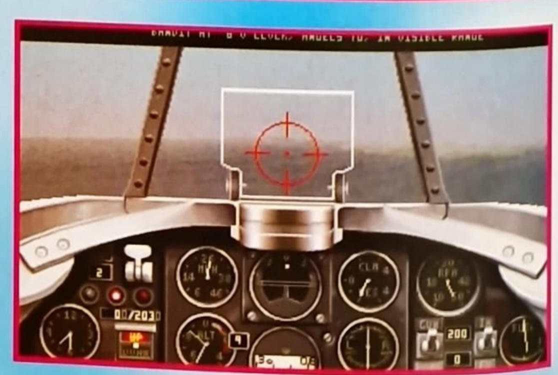


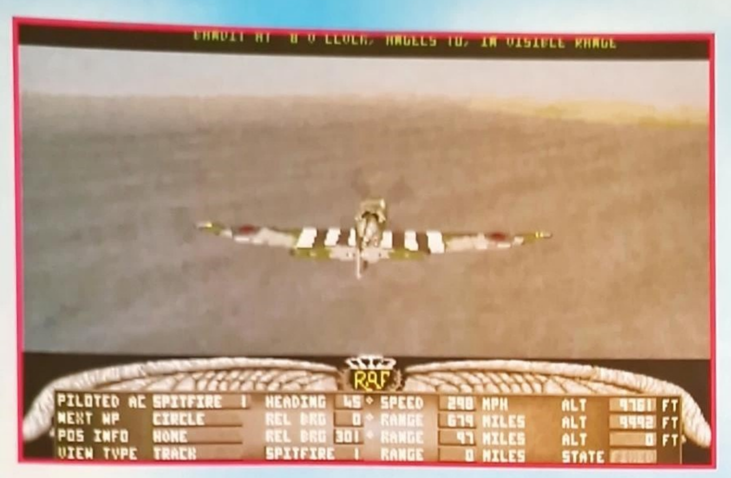


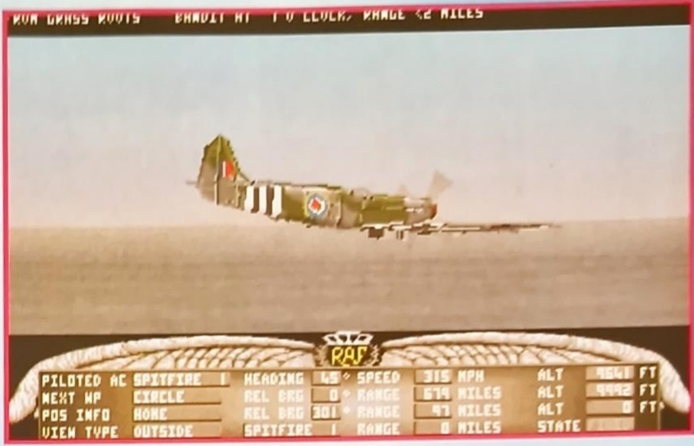
GRAFICOS Y SONIDO

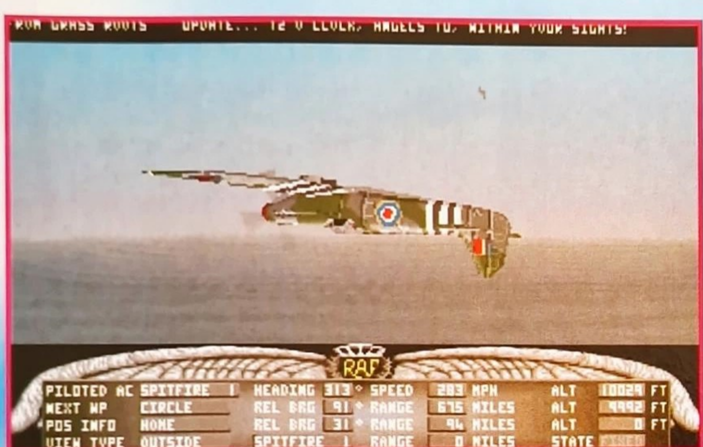
Si señores una pasada, en lo que respecta al sonido que posee este juego se podría decir que es casi perfecto, la sensación de vuelo es total, el ruido de las ametralladoras, el silbido de las bombas cayendo sobre los objetivos, las pasadas de los aviones a tu lado, es auténticamente excitante.

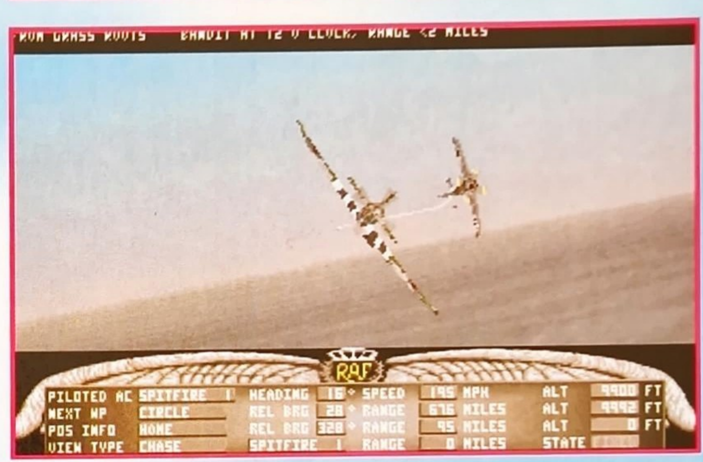


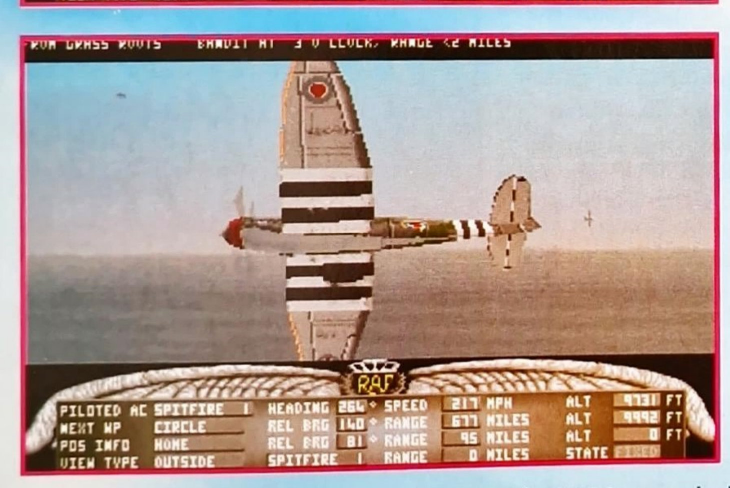


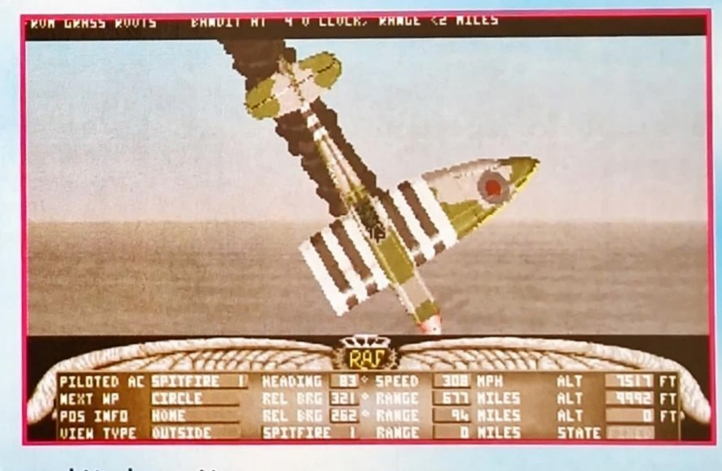












Si el sonido, como os acabo de comentar, es excitante, ni que decir tiene en lo referente a los gráficos, alta resolución para dar mayor viveza al juego, como es natural a mayores resoluciones, mas amplios requerimientos del sistema.

Por eso los creadores de este juego no han querido limitarnos en absoluto, tres tipos diferentes de resoluciones se nos ofrecen, la primera de ellas sería la VGA, es desaprovechar el estándar que aún muchas personas tienen en sus ordenadores.

Los otros dos estándares, van dirigidos hacia las tarjetas de SVGA, tarjetas que por cierto ya están en extinción, dentro de la propia elección de tarjetas de SVGA, nos da la también la opción de escoger diferentes resoluciones, para las vistas terrestres y para las aéreas, desde luego todo un detallazo por su parte.

ANTONIO GOMEZ



OK 92%

Dificultad:	88
Gráficos:	95
Sonido:	95
Originalidad:	90
Diversión:	95

OK PC Pasarela-CD

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: WOODSTOCK
- Tipo: DOCUMENTAL
- Compañía: TIME WARNER
- Distribuidor:ERBE

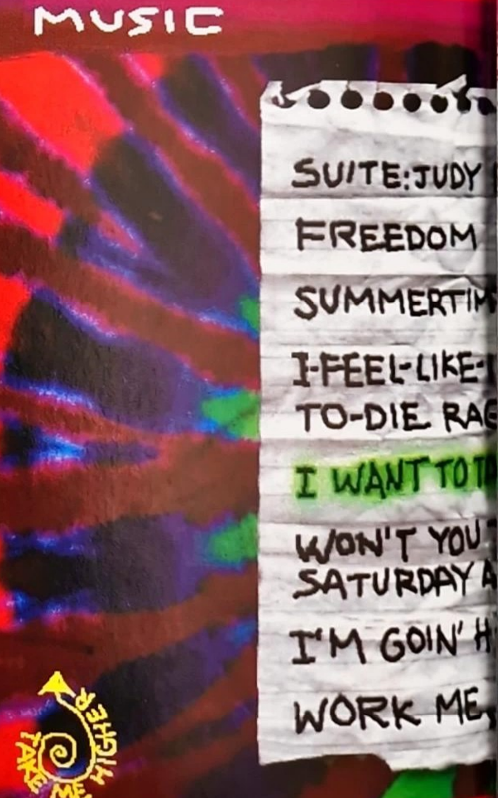
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 DX/25 Mhz ó superior
- 8 Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 5 Mb
- CD-ROM de 300 Kb de transferencia
- Ratón
- Sound Blaster
- Inglés hablado/escrito



Se acabó: la depresión ganó de nuevo a la esperanza de sentir en la piel el espíritu de Woodstock. Polvo en un mar de arena para las ilusiones: muy joven en Woodstock'69; quizá no existías aún... Demasiadas contrariedades para Woodstock' 94. En el 2019 con cincuenta años... ¿En realidad terminó? ¡NO!; aún puedes sentir el espíritu de Woodstock: dos días de paz y música en tu CD-ROM.

Seguro que recuerdas aquel programa televisivo titulado "La Segunda Oportunidad". Era algo increíble: la posibilidad de rectificar los errores que a alguna persona le habían costado la vida cuando estaba conduciendo su automóvil.

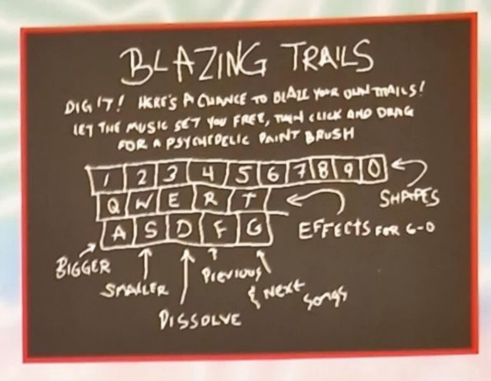
WOODSTOCK te ofreció esa segunda oportunidad, al celebrar este año el concierto conmemorativo Woodstock 94`, a veinticinco años vista del original en 1969, pero WOODSTOCK 25th te ofrece una increíble tercera oportunidad, donde tendrás ocasión de sumergirte en tu misma casa con la ayuda del CD-ROM de tu ordenador, dentro de las aguas profundas del verdadero espíritu de Woodstock. Un espíritu que terminó el concierto con frases como: ¡Nos vemos en el 2019! ¡Cuídate! Eran las despedidas de los trescientos cincuenta mil asistentes a la edición de 1994, lo que ha hecho de Woddstock este año el



LA TERCERA O

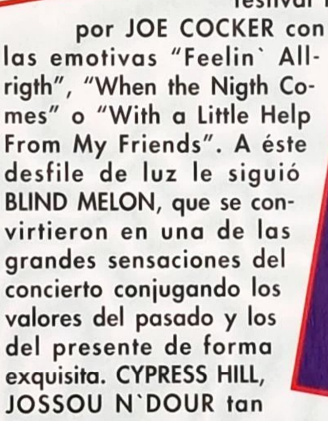
CONCIERTO con mayúsculas de la década de los noventa.

Con WOODSTOCK 25 th podrás acceder a todos y cada uno de los aspectos del concierto real: desde las letras de las canciones, hasta las noticias y entrevistas más increíbles a los veteranos; desde los movimientos de gentes hasta las biografías y fotos de sus protagonistas en el escenario, la edición de sus álbumes, sus abrasadoras actuaciones pudiendo elegir los escenarios, las escenas y el sonido a través de su menú interactivo, usando una mágica brocha para los escenarios sicodélicos y creando tus escenarios.



SABADO 13 DE AGOSTO DE 1994

Para los amantes de la música, en Woodstock durante dos días se materializó el paraíso. El sábado día trece de agosto, hubo una gran tromba de agua - teniendo en cuenta que todos los cantantes eran bastante buenos..- perfectamente reflejada en las imágenes de vídeo del programa. El festival fué abierto por JOE COCKER con las emotivas "Feelin` Allrigth", "When the Nigth Comes" o "With a Little Help From My Friends". A éste desfile de luz le siguió BLIND MELON, que se convirtieron en una de las grandes sensaciones del concierto conjugando los valores del pasado y los del presente de forma exquisita. CYPRESS HILL, JOSSOU N`DOUR tan distintos...



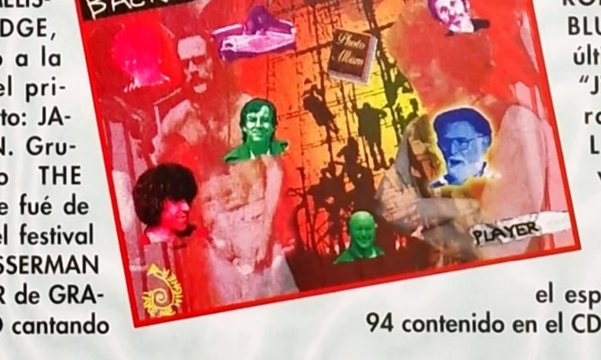
Al igual que en el 69, la única mujer solista MELISSA ETHERIDGE, homenajeó a la pionera del primer concierto: JANIS JOPLIN. Grupos como THE BAND - que fué de lo mejor del festival - ROB WASSERMAN y BOB WEIR de GRATEFUL DEAD cantando el "Satisfaction" de ROLLING STONES, alguna que otra canción de los BEATLES...



Pero sin duda, la gran revelación del festival de Woodstock en este año, fue NINE INCH NAILS con el demoníaco TRENT REZNOR embadurnado de barro hasta la médula. Grupos como METALLICA, que acumuló a su alrededor una verdadera masa humana y para cerrar el glorioso día del barro, en la noche del sábado: AEROSMITH con su demoledor repertorio.

DOMINGO 14 DE AGOSTO DE 1994

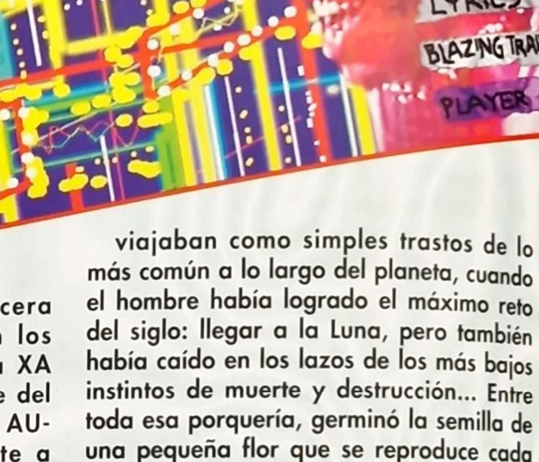
Todo un rosario de estrellas: ALLMAN BROTHERS con su "Jessica", TRAFFIC con STEVE WINWOOD colosal, SPIN DOCTORS quienes llevaron lo más avanzado del momento a Woodstock. También hubo música punk, las notas de GREEN DAY, el sorprendente PAUL RODGERS & ROCK + BLUES REVUE. Y por último SANTANA con "Jingo-Lo-Ba" y esperadísimo BOB DYLAN, después de veinticinco años...



Toda esta paleta de astros indiscutibles constituyeron el espíritu de Woodstock' 94 contenido en el CD-ROM objeto de este

OPORTUNIDAD



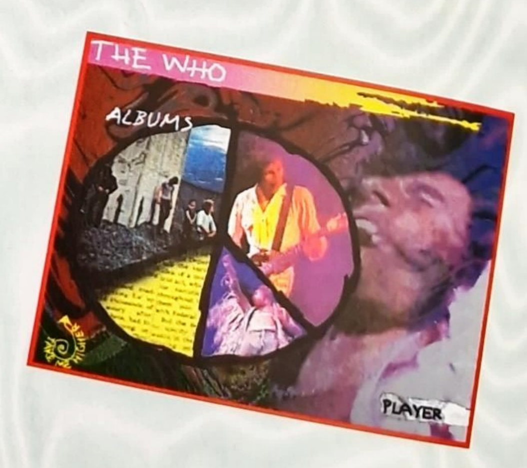


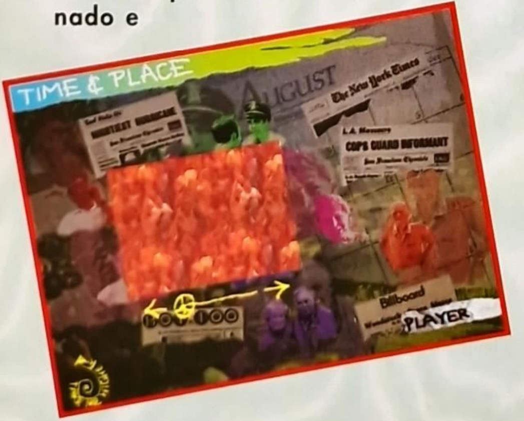
artículo. Ese irrepetible ambiente, el contacto con dos días de paz y música lo podrás experimentar en el documento que OK PC te presenta. Está diseñado con una altísima calidad. El interface que maneja el documento está muy en la onda de lo que fué Woodstock, por lo que en ningún momento dejarás de sentir el contacto con el concierto, aunque se halle dentro del ordendor que tienes en tu habitación. Con un diseño alucinante que no dejará de sorprenderte en ningún instante; esos detalles tan íntimos, casi imperceptibles que imprimen al conjunto esa magia que tuvo la realidad. Es como si el CD hubiera estado allí para después volver y poder contarte lo que ocurrió y de paso traerte unos "souvenirs". Escogió las escenas que más le gustaron habiendo vuelto a tu casa con el símbolo de la paz colgado al cuello y el plato de su cuerpo embadurnado e irreconocible, recubierto de ese barro casi legendario...

Tan sólo veo un fallo; es una cosa que no entiendo y que me intriga muchísimo dada la calidad del documento, ¿por qué el CD no se ha grabado con la tecnología CD-ROM XA? Como sabes, esta tecnología la desarrolló IBM tomando como base la tecnología CD-ROM y CD. Al ser un soporte digital el CD lleva formateo especial y una cabecera donde están los archivos. La XA dedica parte del disco a CD AUDIO y parte a CD-ROM. Con esto tenemos que desde un reproductor CD se podría escuchar la música, a parte de los CD-ROM, que por defecto son también aparatos de audio. Grabando en XA tiene las siguientes ventajas: es un soporte conocido en el que se va a permitir escuchar desde un disco o desde un CD-ROM. Como has adivinado, en WOODSTOCK 25th no se pueden escuchar las canciones desde tu reproductor para CD normal.

No quisiera terminar este articulo sin hacer una referencia al Woodstock alternativo que protagonizaron especialmente los veteranos que hicieron posible el de 1969 en la misma explanada donde se celebró el primero. Tan sólo fue una reunión nostálgica, pero ahí estuvo, en el recuerdo de un maravilloso día pasado inmersos en la paz, cuando el mundo estaba mucho más loco de lo que lo está actualmente, cuando las cabezas nucleares viajaban como simples trastos de lo más común a lo largo del planeta, cuando el hombre había logrado el máximo reto del siglo: llegar a la Luna, pero también había caído en los lazos de los más bajos instintos de muerte y destrucción... Entre toda esa porquería, germinó la semilla de una pequeña flor que se reproduce cada veinticinco años: la mágica flor de Woodstock...

JOSE VILLABA MEDINA







COMPRA LA QUE MÁS TE GUSTE

¡AHORA PUEDES ELEGIR!

Si te gustan
los coches de radiocontrol,
o si tu afición son los
aviones, veleros o helicópteros RC,
aquí tienes dos nuevas revistas que tratan
a fondo todas las especialidades del hobby
que más te apasiona.

¡Búscalas en tu kiosko!



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: GABRIEL KNIGHT
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, SVGA
- 386 o superior
- 4 Mb RAM
- CD-ROM 150 Kb/Sg
- Ratón
- Adlib, Sound Blaster, Roland General Midi
- Disco duro mínimo: 1 Mb
- Inglés hablado y escrito

New Orleans. Año 1993. Estamos en pleno mes de junio, y ya falta muy poco para la noche de San Juan. En esta zona de Norteamérica, son muy frecuentes los ritos de vudú en esta noche. Gabriel Knight, un afamado escritor, está en peligro de muerte y ni él mismo lo sabe, pero su instinto le conduce a investigar algo que no es de este mundo.

"THE FIRST TIME WE HAVE ACTUALLY EXPERIENCED FEAR FROM WATCHING A COMPUTER GAME..."
–COMPUTER GAMING WORLD

A SUPERNATURAL PSYCHO-THRILLER
GABRIEL KNIGHT
SINS OF THE FATHERS™
SIERRA®
WARNING
This game contains adult subject matter. Parental guidance is suggested.

RITO
SAN
Y O



A veces, nos encontramos con juegos muy buenos, y muy de vez en cuando con alguno que roza lo máximo. Pues bien, Gabriel Knight no solo roza el 10, lo supera.

Sin duda, se trata de una de las mejores aventuras que haya visto. Estoy casi a punto de decir que es lo que más me ha impresionado de Sierra en sus muchos años de existencia, sino fuera por la concurrencia de otros juegos con los que también me he divertido a mansalva, Laura Bow es un perfecto ejemplo.

¿Y que me obliga a decir la afirmación de arriba?, simplemente que cuando cargué la versión de Gabriel Knight CD en mi lector láser, tuve la sensación de participar en una película de misterio donde el terror y los asesinatos son la constante, todo ello aderezado con unos gráficos soberbios y una banda musical de infarto. Atención al sonido del juego porque hará historia.

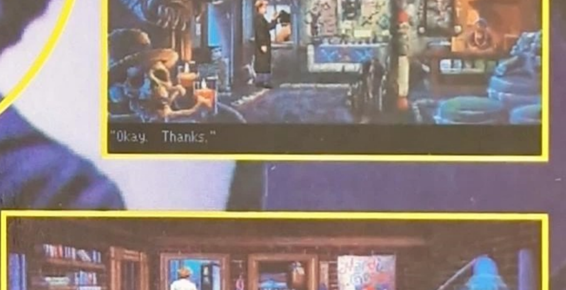
HISTORIAS DE NEW ORLEANS

"El corazón del Angel" es una absorbente película policíaca donde había numerosos elementos de terror y de fantasía. Por ejemplo, Robert de Niro interpretaba un soberbio papel encarnado al mismísimo Satanás. Pues para quien haya visto esta película el ambiente que rodeaba a la misma, va a ser muy parecido al que se va a encontrar en el juego.

Es decir, una mañana nos levantamos y una ciudad se sorprende por una serie de asesinatos llevados de una forma ritual y que claramente apuntan al vudú. El vudú es una mezcla de religiones cristianas con mitos y dioses africanos y que en Haití cobra una especial relevancia. Y también es importante en los estados sureños de Norteamérica, donde hay un gran porcentaje de población negra adicta al vudú.

Gabriel decide investigar, y casualmente descubre algunos misterios relacionados con su familia, y si encima

VIAJA POR TODA LA CIUDAD EN BUSCA DE PISTAS

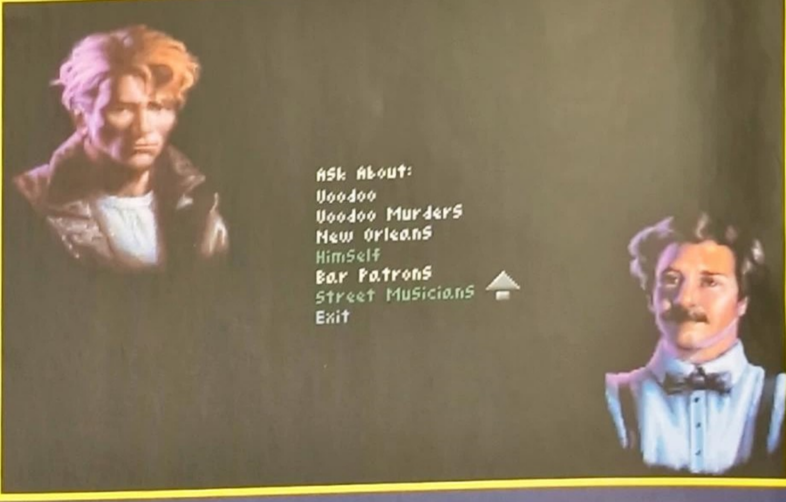


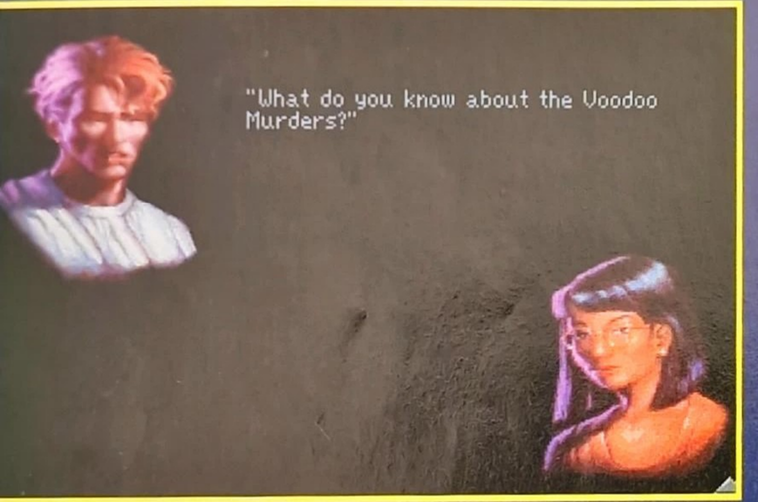
"I'll take this hair gel. You never know when you'll need a touch up."









fuera poco se "enrolla" con una misteriosa y atractiva joven de color que será su perdición.

Hasta que tú controles y domines el límite de lo prohibido.

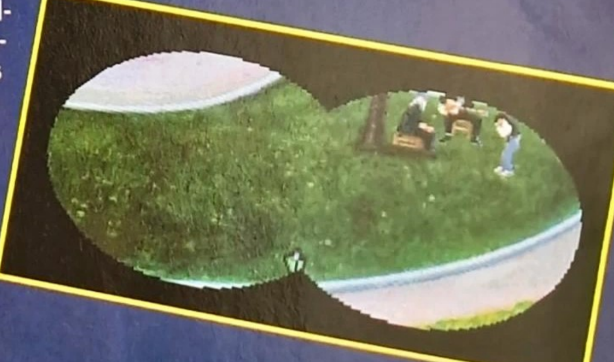
SIMPLEMENTE EXCEPCIONAL

La historia que expone el juego queda perfectamente corroborada con la adecuada atmósfera que los programadores han diseñado para Gabriel Knight. Para conseguirlo debemos contar con unas características técnicas sobresalientes y a fé mia que lo han conseguido.

En primer lugar los gráficos representan las viejas zonas de New Orleans, y algunos fondos han sido copiados literalmete de zonas reales de la gran ciudad americana, mientras que otros han sido diseñados especialmente para el juego. Aunque se encuentran muy influenciados por las clásicas series negras de televisión, tales como las oficinas de la policía o las tétricas y angustiosas mansiones del Siglo XVIII.

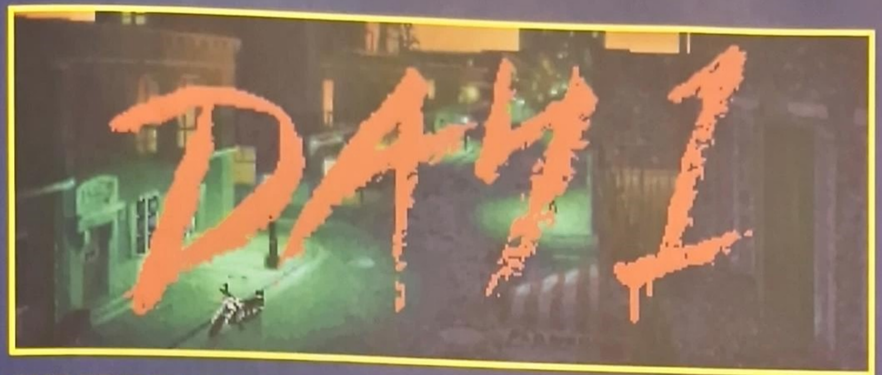
El movimiento y representación de los personajes también es el adecuado. Y todo parece como si fuera una película con movimientos suaves sin parpadeos de ningún tipo y multitud de escenas cinematográficas con detalles tan curiosos como tomar un café y fumarte un cigarrillo tranquilamente, a la manera como lo haría cualquier "play boy".

Por otra parte, y al ser el soporte del juego un CD-ROM, contamos con unas escenas digitalizadas excelentes. De duración muy corta, pero que en pocos momentos nos hacen pensar ante lo que nos estamos enfrentando. Te puedo asegurar que es muy peligroso.



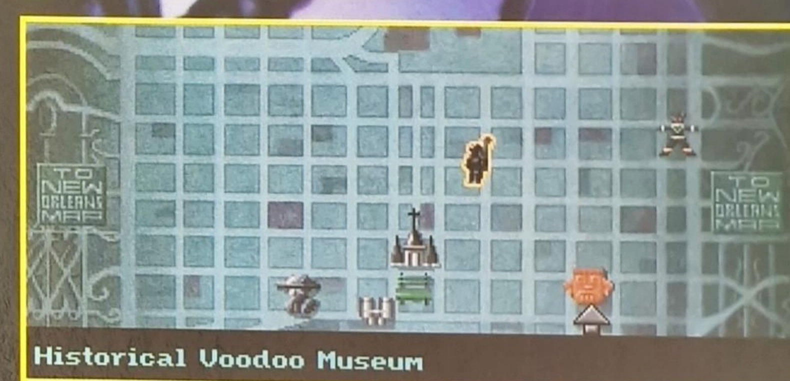


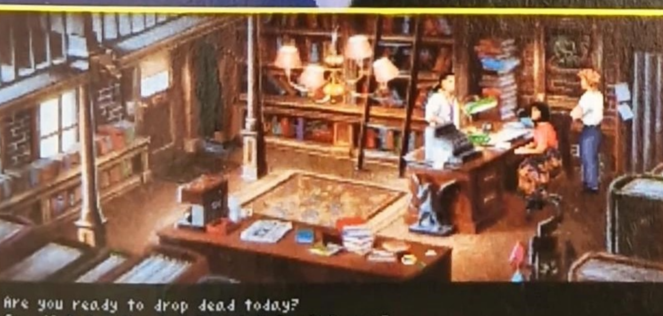


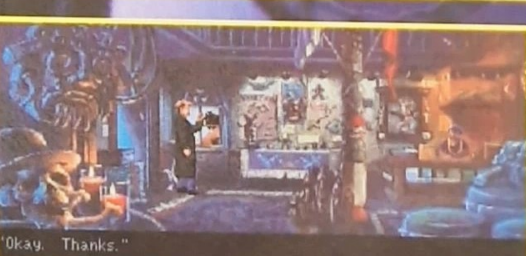


CUESTION DE OIDO

Pero lo que destaca Gabriel sobre otras aventuras aparte de su jugabilidad, es en el tema del sonido. Si el programa ha sido probado en una Soundblaster Pro, no quiero ni imaginar como "sonará" el invento al utilizar cualquier tarjeta que soporte el protocolo General MIDI. Simplemente me he quedado boquiabierto ante la banda sonora que acompaña al programa. Dan ganas de grabarla en una cinta y "colocarla" ante cualquier compañía discográfica y decir que esas maravillas son tuyas. Aparte de la acusación de plagio, no sé que es lo que podría pasar. Sobresaliente en música y voces digitalizadas al ser dobladas por actores profesionales.







Por si fuera poco en la parte técnica, el manual que viene en la caja también está elaborado de una forma exquisita. En pocas páginas explica de forma amena y abierta las muchas posibilidades que Gabriel ofrece. Así mismo, Sierra ha creado un comic donde se narran los acontecimientos del Siglo XVIII y que más o menos tienen una relación directa con la aventura. Mi consejo es que te empapes bien del comic y luego empiezes a jugar.

Detalles como un mapa de la ciudad y un adecuado interface sólo hacen subir aún más la nota del juego que constituye todo un bombazo de nuestra querida Sierra.

Hacía tiempo que no me dejaba impresionar por un juego y Gabriel Knight lo ha conseguido. Y eso que me considero muy exigente.

¿Aspectos negativos? Si encuentras alguno hazmelo saber, por favor.

ANGEL FCO JIMENEZ

OK 94%

Dificultad:	85
Gráficos:	96
Sonido:	98
Originalidad:	95
Diversión:	95



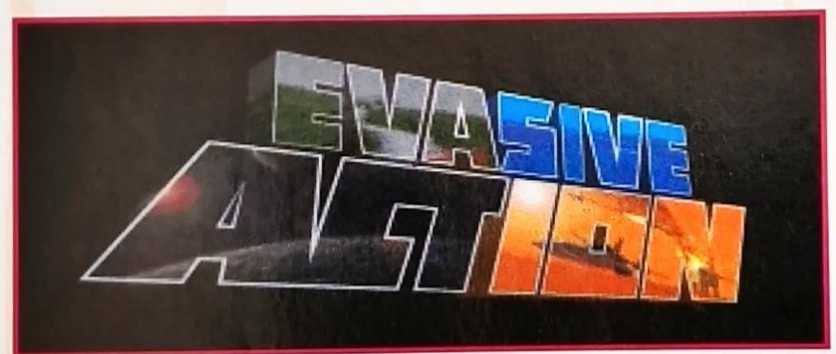
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: EVASIVE ACTION
- Tipo: SIMULADOR DE VUELO
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386/40 MHZ o superior
- 4 Mb de RAM.
- 600 Kb de memoria RAM libres
- Disco duro mínimo: 12 Mb
- Ratón, Teclado y Joystick
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland
- Módem, Red

Evasive Action

Sin que nos quepa lugar a dudas, la sección de simuladores de vuelo puede que sea una de las más prolíficas, dentro de las diferentes ramas que hay en los juegos, ante nuestros ojos tenemos otro juego más de estos simuladores de vuelo. Aunque seguro que no es como todos.

ACADEMIA





DE PILOTOS

Es tonto aclarar que para empezar a volar hay que saber, por eso, en la gran mayoría de las academias militares del aire del mundo, existen unas máquinas llamadas simuladores de vuelo, que cuestan un "pastón", y que es donde se aprenden las principales tácticas de combate.

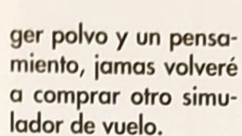
Sería muy divertido, que la primera vez que viéramos un avión de combate fuera cuando ya estuviéramos sentados en él, los controles nos desbordarían no sabríamos ni por donde empezar y si por una casualidad pudiéramos conseguir ponerlo en vuelo, que demonios íbamos a hacer si un avión enemigo apareciese de repente en el horizonte.

Pues esta es la filosofía de este juego, no quiere complicarnos la vida, no pretende que nos leamos amplios manuales, ni tampoco quiere calentarnos la cabeza con excesivas teclas, claro está que todo ello repercute en una perdida de realismo, pero al fin y al cabo es una escuela de pilotos.

¿HACIA QUIEN ESTA ENFOCADO?

Quizás muchos de vosotros, os hayáis interesado por los simuladores de vuelo y os los hayáis comprado, pero vuestra cara de asombro fue todo un poema al ver aquel in-





mensa manual en inglés, el cual os explicaba con todo detalle, todos y cada uno de los pormenores de la guerra aérea o de la filosofía de vuelo, una serie de cuestiones muy difíciles de sobrellevar si lo único que queremos es pasar un buen rato volando.

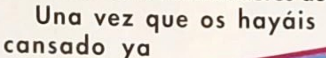
Cientos de armas a vuestra disposición, radares ultra sofisticados, misiles que aparecen sin saber de donde, un avión en vuestra cola que hay que derribarlo, una gota fría se desliza por vuestra frente.

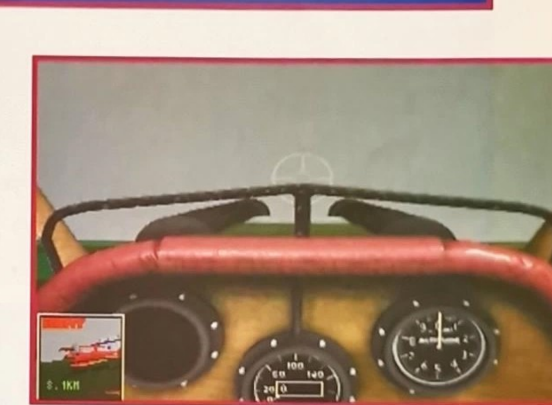
La pregunta os aborda insistentemente, ¿he tirado mi dinero?. ¡Ea!, un juego más en vuestra estantería a coger polvo y un pensamiento, jamas volveré a comprar otro simulador de vuelo.

Pues ahora ya lo tenéis fácil, un simulador sencillo, en el que tan sólo os tendréis que ocupar de volar y disparar, pocas teclas para un manejo muchísimo más sencillo.

Desde estos cielos claros y limpios podréis entrenaros a fondo, sin tener que hacer largas y agobiantes misiones, son los primeros pasos para el despegue hacia el apasionante mundo de los simuladores de vuelo.

Una vez que os hayáis cansado ya de jugar con el, podréis volar en aviones de la Primera y Segunda Guerra Mundial, manejar sofisticados aviones de combate ultramodernos, o meternos en el futuro y ser un piloto del Imperio intentando salvar a la humanidad de la invasión de los androides.





EL JUEGO EN SI

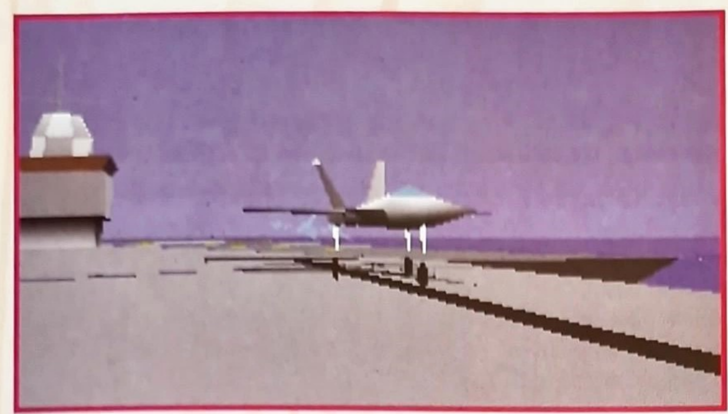
Como habréis podido leer hasta ahora, el manejo del juego es muy sencillo, pues el resto de las opciones del programa tampoco nos va desbordar, quizás lo bueno de este juego es que no tendremos que leernos el manual para empezar a hacernos con el.

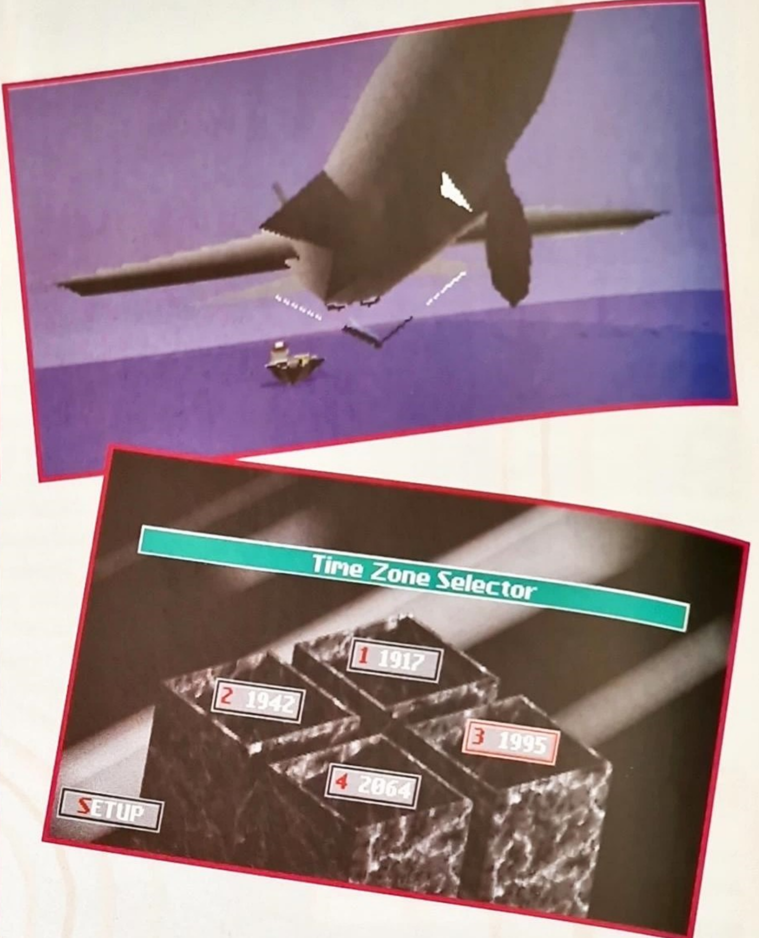
Podremos estar a la vez en combate dos jugadores de varias formas, mediante el teclado ambos, con dos joystick, con un joystick y el teclado, mediante un módem, y también por un puerto del ordenador, como veréis las opciones son muy am-

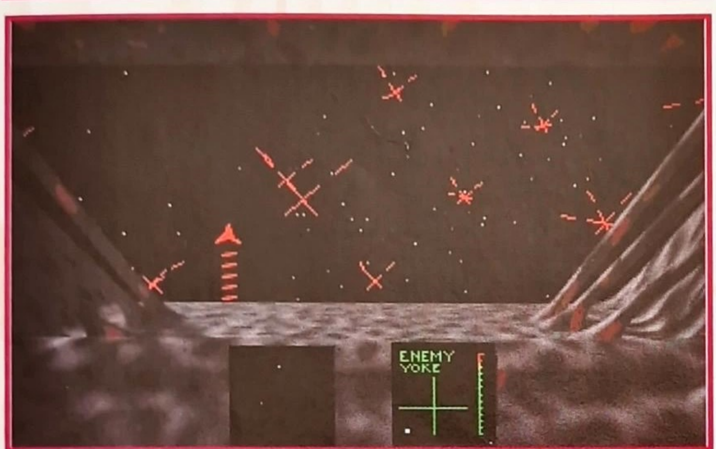
















plias y cómodas, para todos los gustos y tipos de bolsillos.

Los gráficos que podremos ver son majetes, durante la presentación de el juego y cuando usemos las vistas exteriores se puede decir que son bastante buenos.

En lo que se refiere al manejo del juego desde la cabina los gráficos se pueden considerar normales, todo lo cual nos da una conjunción buena del juego.

Un nivel básico para aprender muy rápidamente

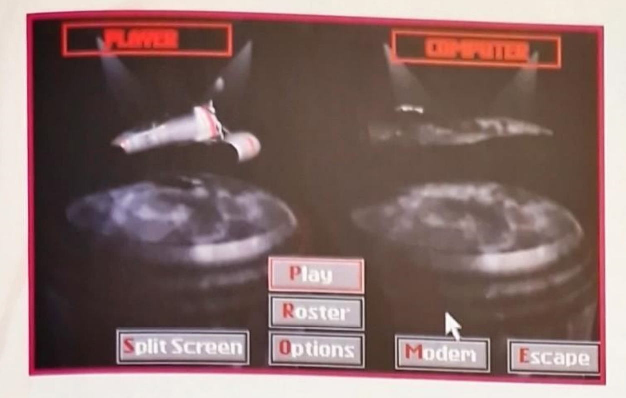
¿QUE NOS OFRECE ESTE JUEGO?

Aviones de la Primera Guerra mundial, una filosofía básica pero altamente complicada, eran aviones de hélice, nada fáciles de mantener en vuelo y altamente frágiles, donde cada pirueta nos podía costar la vida quizás sea la poesía romántica de la aviación.

Con ellos podremos aprender la dureza del vuelo, desde luego os aseguro que si lográis mantener a estos aviones en vuelo y encima derribar al enemigo, el camino más duro ya lo tenéis recorrido.

Ya estamos en la Segunda Guerra Mundial, seguimos a golpe de hélice, pero ya tenemos aviones más potentes y maniobrables, mayores piruetas y mejores formas de evasión, potencia en vuelo, grandes duelos aéreos te esperan tras estas líneas, decídete ya, los mares del Pacífico están pidiendo tu auxilio.





Han transcurrido cerca de cincuenta años, la hélice ha sido sustituida por potentes turbinas, ahora los duelos son más fríos, muchos "mach" de velocidad, mientras que la gravedad nos aplastará contra el sillón, la sangre nos desborda y nos ciega, acabamos de comprobar que ciertas maniobras no son posibles debido a las terribles leyes de la física, pilotar es más duro cada día.

Ahora les toca el turno a nuestros nietos, el espacio es su cama y las estrellas su destino, naves espaciales en pleno combate, la tecnología desarrollada a su máxima potencia, todo un increíble reto.

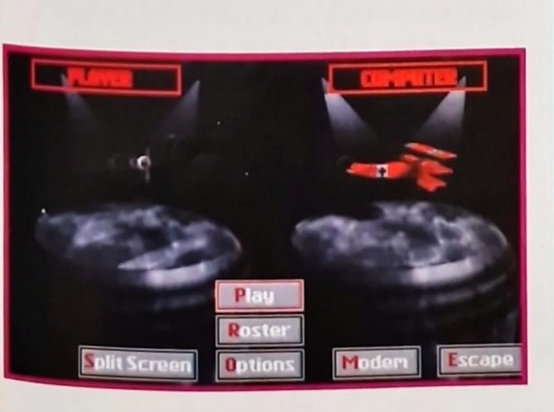
En todos y cada uno de los duelos que mantendremos, siempre podremos elegir con que aviones queremos volar, con lo cual nos da un total de ocho posibilidades, bastante interesante, para entrenar duro.

Para terminar, tan solo repetiros una idea que os he intentado transmitir durante todo el artículo, este juego es totalmente recomendado y necesario para todos aquellos futuros pilotos de ordenador.



ANTONIO GOMEZ

Aprenderemos las tácticas básicas de combate aéreo







CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN
- Tipo: ROL
- Compañía: LEGEND
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 2 Mb RAM.
- Ratón. Adlib, Soundblaster, Roland.
- Disco duro mínimo: 8 Mb.

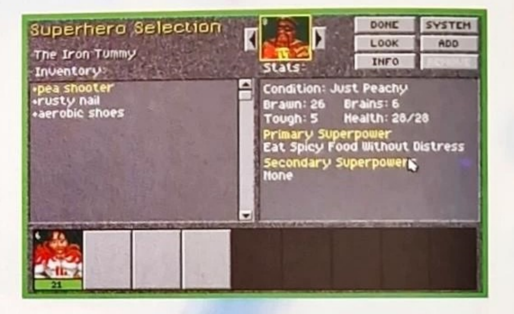
Superhero League of Hoboken

FUTURO

Dentro de unos siglos, New York ya no es lo que era. Tras décadas de contaminación progresiva, la sociedad ha ido decayendo hasta su práctica destrucción. Nuevas enfermedades provocaron la sucesiva aparición de extrañas criaturas. Mientras, la violencia se adueñaba de todo.







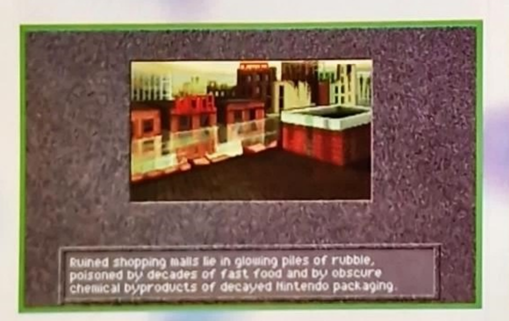
Superhero League of Hoboken, en adelante "HOBOKEN" para abreviar; es el juego de Legend que pretende romper moldes en el ya difícil y complicado mundo del rol.

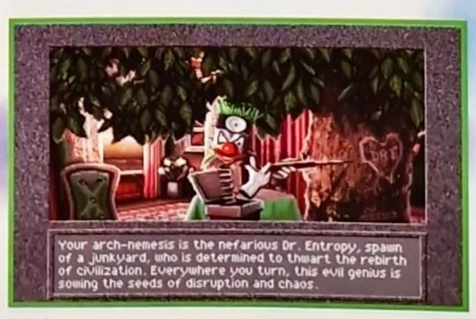
No creo que lo consiga por el uso de la técnica ya que tanto los gráficos, sonidos y otras historias similares están bien elaborados pero no sobresalen en ningún aspecto. En lo que sí destaca HOBOKEN es en la forma del desarrollo del juego y sobre todo en su manejo, ya que es muy intuitivo con el uso de los objetos y sobre todo con las distintas opciones a realizar. Pero vayamos por partes.

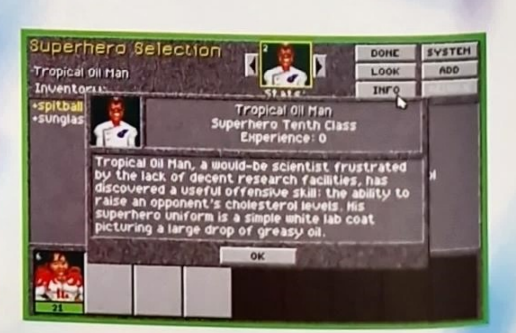
NEW YORK DESTRUIDA

Legend nos quiere meter en la cabeza que de seguir así con el tema de la contaminación, la desforestación y en definitiva, la ruina del medio ambiente; el futuro será como lo plantean. Ciudades infernales al más puro estilo de la serie MAD MAX, pero incluyendo asquerosos seres mutantes y enemigos muy inteligentes que siguen todavía empeñados en destruir a la raza humana.

Pero lo que realmente molesta a los americanos es la destrucción de su sociedad y de su modo de vida. Para evitarlo, y dado que la corrupción y el crimen está en sus máximos momentos, se ha creado la "Liga de Superhéroes" en cada ciudad importante de los Estados Unidos, con una sola y simple misión: derrotar a los malvados de turno y crear una nueva sociedad







HUMOR MUY AMERICANO

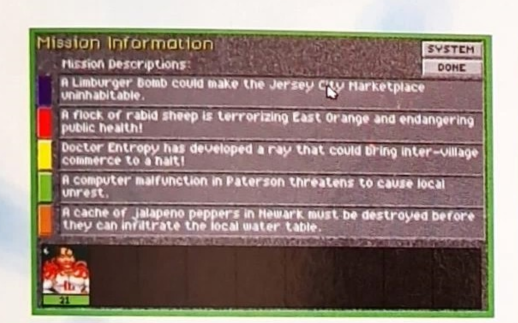
Legend se ha descolgado con un programa de rol futurista, pero que en el fondo no es más que una crítica ácida a la actual sociedad americana. No sólo nos presenta como enemigos mutantes a los típicos personajes norteamericanos como amas de casa conservadoras o candidatos a senadores, sino que cualquier motivo de orgullo es parodiado hasta el exceso.
Habrá muchos chistes que los europeos no entendamos, pero es de agradecer a Legend su empeño en conseguir un producto diferente.

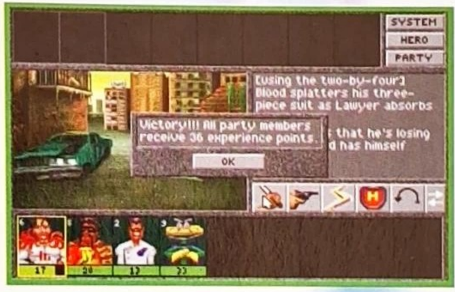
llena de armonía y bondad. Suena bastante poético e ingenuo pero así es la historia.

Concretamente en el programa de Legend, nos dedicaremos a la defensa de New York o lo que queda de ella, pues Central Park ha sido convertido en un Mercado de Ganado inmenso y las Antiguas Fábricas son criaderos de mutantes. Las Ligas de Superhéroes cuentan con una serie de "mutantes buenos" que prestan sus poderes al servicio de bien. La Liga de Nueva York cuenta con una buena serie de voluntarios a los cuales tendras que elegir, pues



MUTANTE







LOS VIEJOS TOPICOS

El futuro apocalíptico es una de las historias que más gusta a los guionistas, tanto de comics, películas de ciencia ficción, y naturalmente a los programadores de los videojuegos. La Tierra, casi siempre asolada por una guerra nuclear, se nos presenta como un mundo en ruinas, con la civilización destruida y bandas de asesinos imponiendo su ley con sangre.
Normalmente siempre hay un héroe que ayuda al bien, y casi siempre con la ayuda de la tecnología del momento. El caso más significativo es MAD MAX, pero realmente lo que ha quedado como símbolo es ver a Charlton Heston en el film "El Planeta de los Simios" paseando por una playa y descubriendo una Estatua de la Libertad caída en el mar. La pregunta a hacerse sería: ¿Pensarán los antiguos griegos lo mismo cada vez que vean sus antiguas ciudades cayendo en el olvido? ¿Quién se acordará de nosotros dentro de "x" años?.



LOS ENEMIGOS

Una de las originalidades de HOBOKEN son los enemigos a los que tenemos que enfrentarnos. Realmente son de lo más absurdo que uno pueda imaginarse. ¿O no es divertido pelear contra un archivador asesino, un vendedor que arroja facturas venenosas o cualquier híbrido entre bicho y persona? La excusa que nos da el programa es la presencia de mutantes, y muy peligrosos por cierto. Así que no te dejes llevar por la apariencia, y utiliza tus más sofisticadas armas.

no olvides que HOBOKEN es un puro juego de rol, pero esta vez ambientado en un futuro bastante sórdido.

GRUPO DE HEROES

En HOBOKEN el jugador encarna el papel del Superhéroe más valiente y mutante que jamás haya existido: el siempre magnífico Crimson Tape. Suya será la responsabilidad de reclutar a los miembros de su equipo para cumplir la misión con un mínimo de garantía de éxito. El manual nos aconseja que para empezar una buena opción son: Iron Tummy, Robomop y Tropical Oil Man.

Cada uno de ellos tiene características totalmente diferentes, pero en general si alguno tiene pocos puntos de vida, lo compensa con algún tipo de "súperpoder" que en muchas ocasiones será necesario utilizar, y por lo tanto, reclutar al poseedor del mismo.





Cualquier partida empieza con Crimson Tape merodeando por el Cuartel General. Lo primero que debe hacer es subir a la Sala del Ordenador para averiguar que tipo de misión toca hoy. Una vez analizadas las oportunas ordenes y consejos que pueda dar la máquina, es hora de ir al Comedor a buscar a los integrantes de nuestro equipo. Una vez elegidos, podemos pasar por el armario de provisiones a recoger los útiles que podamos pensar que son necesarios.

Una vez hecho todo esto, nos deslizamos por el tubo de salida rápida y ... ¡a machacar mutantes!

ZONA DE JUEGO

Pero claro, HOBOKEN no es un arcade sino rol, y un estilo de rol algo distinto al que estamos acostumbrados. Pues no hay nada de acción en tiempo real sino que todo se desarrolla por turnos. Estoy hablando de combates contra enemigos claro, y a mi parecer es el punto más flojo del juego, pues no deja ni actuar de un modo estratégico o simplemente matar a cualquier bicho viviente como en un arcade. Ni es una cosa ni otra, y por lo tanto los combates vienen a ser como algo necesario para subir experiencia o simplemente acabar una misión.

En lo que si se han esmerado los señores de Legend es en la concepción del inventario y el manejo del entorno que recuerda mucho a las aventuras gráficas.

Sobre todo es de agradecer, que ante la vista de un objeto o una situación aparezca en nuestro menú de comandos las ordenes que podamos utilizar con él mismo. Así nos evitamos hacer intentos infructuosos, y si insistimos en algo que de todos modos está mal, el ordenador resaltará nuestra acción en color gris, en vez del blanco, señal del éxito.

Hay que insistir en el cuadro de mandos, pues está perfectamente diseñado ya que cuenta con muchas posibilidades, incluso contamos con la orden UNDO, al estilo de los programas de dibujo que permite deshacernos de la última acción que hayamos efectuado. Aparte claro está, del menú de grabación, carga de partidas, configuración del juego que es muy completo.

En cuanto a los demás apartados técnicos, los gráficos son buenos y el sonido sí es realmente excelente, aunque los efectos sonoros son pocos y se oyen de vez en cuando. Legend debería mejorar el aspecto gráfico de sus juegos de rol, tal y como está el mundo del software ahora.

En definitiva, HOBOKEN es un juego de ROL que puede interesar a los más avanzados en el tema, aunque no sea muy difícil avanzar en él. Con algunos aspectos muy mejorables, pero con un manejo realmente bueno que espero que a muchos le guste como ha sido en mi caso.

ANGEL FCO. JIMENEZ



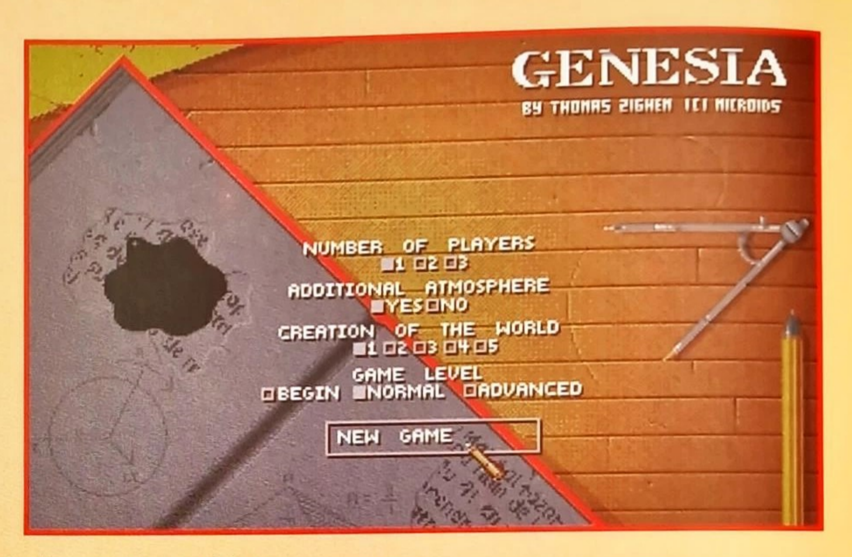


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: GENESIA
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- Ratón y teclado
- Sound Blaster, Ablib, Roland
- Disco duro mínimo: 3 Mb

GENESIA

Una vez que iniciemos este juego, no estaremos sentados simplemente frente a un PC, en esta ocasión nos tocará gobernar y manejar una gran urbe, donde aparte de disfrutar como "enanos" (sin ánimo de ofender) aprenderemos lo difícil y complicado que resulta ocuparse al mismo tiempo de mantener una población y dirigir correctamente a nuestros ejércitos.







Antes de dar comienzo al juego os recordaré que en esta aventura de GENESIA se necesita ser un maestro de la estrategia, demostrando una clara superioridad en todo momento respecto a los demás.

Tendréis que poseer el armamento y ejército suficiente para expandir el territorio. Debes ser capaz de guiar a tu gente y hacer que a ellos no les falte de nada. El mejor progreso tecnológico debe estar en tus manos y no en las del enemigo.

Será imprescindible utilizar las habilidades de cada persona, para construir este nuevo mundo, leñadores, herreros, soldados, todos son imprescindibles.

Otro parámetro a tener en cuenta es la naturaleza pues tanto el clima, como la madera y otros elementos gozarán de gran importancia.

En el juego siempre habrá tres aspirantes a la victoria final, tú y otras dos personas que se atrevan a retarte, si no consi-





TIERRA DE AV







gues aspirantes la computadora jugará por ellos.

ENCUENTRA LAS SIETE JOYAS

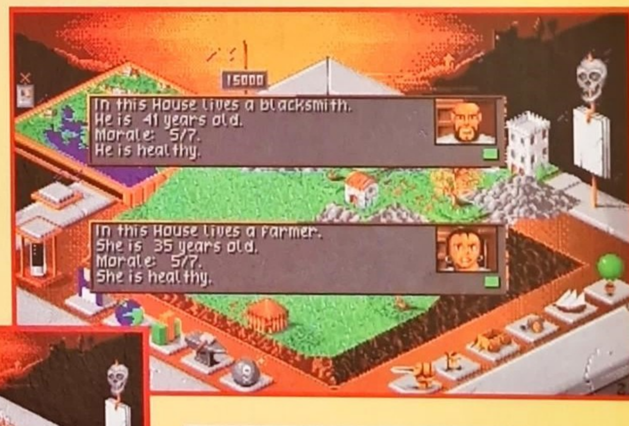
El juego no sólo consiste en construir un inmenso mundo en el que vivir, el objetivo definitivo es el encontrar las siete joyas esparcidas por todo el terreno. Para ello hay que desarrollar la economía y construir grandes recursos para reclutar hombres con el fin de encontrar las joyas cuanto antes. Pero no bastará con encontrarlas ya que además tendremos que defenderlas de nuestros adversarios.

También se puede decidir atacar las zonas enemigas robando sus joyas, puedes capturar sus terrenos aplastandolos militarmente o arruinandoles financieramente.

Los habitantes tienen sus propias vidas, trabajan, pagan sus impuestos, se casan, tienen edad, contraen enfermedades, algunas de ellas mortales. Incluso el año está dividido en cuatro estaciones, primavera, verano, otoño e invierno.

Si alguno de tus habitantes no tuviera un hogar, se sublevará, rehusando a trabajar y pondrá a la gente en contra nuestra.

La principal característica de los habitantes es la moral que esta medida en una escala del 0 al 7, si alguno tiene la moral en 0, esto es desastroso, en contraste una moral 7 hace que ese habitante sea excelente, trabajador muy productivo y un gran soldado.



En definitiva es un simpático simulador, que esta acompañado de unos buenos efectos sonoros y unos gráficos que estan al nivel de este tipo de juegos de estrategia.

JESUS HERVAS







ENTURAS

OK	71%
Dificultad:	70
Gráficos:	70
Sonido:	75
Originalidad:	60
Diversión:	80

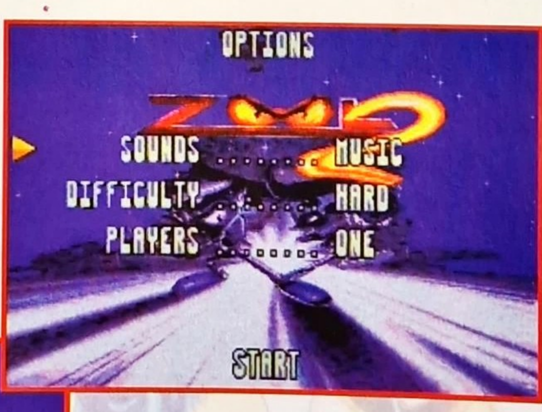
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ZOOL 2
- Tipo: PLATAFORMAS
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 1 Mb RAM
- Teclado, Joystick
- Adlib, Sound Blaster, Roland
- Disco duro mínimo: 7 Mb



VERTIGO DULCE

Nuestro amigo Zool ha recuperado su traje de Ninja y vuelve dispuesto a divertirnos como nunca lo ha hecho. Para ello cuenta con la ayuda de su amiguita Zooz que es tan buena como él en el manejo de las artes marciales.



Zool es importante por varias cosas. No sólo su primera parte supuso una revolución en cuanto al movimiento, fondos y gráficos, sino que es uno de los pocos juegos de plataformas programados para PC que no tiene nada que envidiar a las consolas.



Es más, parece que Zool ha sido diseñado especialmente para los compatibles, aunque exista también para otros formatos.

Aparte de este detalle, la principal característica de Zool 2, al igual que su predecesor, es la vertiginosa velocidad con la que suceden todos los acontecimientos. Atención porque esto puede ser un arma de doble filo: tal rit-

mo supone una sensación nunca igualada por otro juego, pero al mismo tiempo puede confundirnos entre bonus y enemigos, y dejar algunos objetos olvidados en cualquier rincón.

LOS OBJETIVOS DE ZOOL

En originalidad, Zool 2 es como cualquier juego de plataformas. Nuestra misión es defenestrar a un ser bastante malo, que en este caso viene representado por un cajón con mirada asesina, para conseguir la paz en un mundo de fantasía y color.

RECOLECTA LOS DULCES PARA RECUPERAR ENERGIA

siva dificultad. Por contra, tenemos unos movimientos tanto de los personajes como de los fondos, realmente excelentes y un sonido adecuado para el tipo de juego que se trata. Efectos sonoros y melodías convicentes.

Otro elemento a destacar es la posibilidad de que participen dos personas en la partida, gracias a la inclusión de Zooz, por lo tanto nuestra tarea puede simplificarse, pero aún te costará mucho llegar hasta el final. Un consuelo, tienes juego para rato.

ANGEL FCO. JIMENEZ













Y es que nos movemos en un ambiente sacado de una tienda de caramelos. Toda una tentación para los más golosos y al mismo tiempo para los jugones, porque la verdad es que Zool 2 es un rápido juego para los viciosos debido a su enorme dificultad.

Estas son las facetas que menos me gustan del nuevo juego de Gremlim: su excesiva velocidad y su no menos exce-

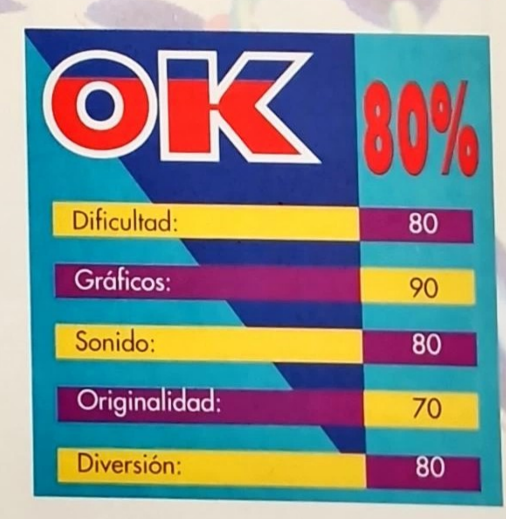


LA IMPORTANCIA DE LOS BONUS

Los bonus constituyen la esencia de los juegos de plataformas. Algunos tipos de bonus sólo aumentan la puntuación, otros nos dan alguna llave para avanzar, nuevas armas, etc. Pero sin duda los más importantes son los que aumentan la barra de energía al máximo. En Zool 2 también aparecen, y vienen representados por una marca de dulces que en España es muy conocida y que es "Chupa Chups".

Ya en la primera parte de Zool nos sorprendió la aparición de "Chupa Chups", pero al parecer es uno de los patrocinadores del juego, cosa que nos parece muy bien.

A nadie le importa que aparezcan marcas comerciales en los juegos y si eso viene a contribuir a que aparezcan nuevos programadores, entonces todos salimos ganando. Y de ahí la importancia de los bonus para algunos juegos.



OK	80%
Dificultad:	80
Gráficos:	90
Sonido:	80
Originalidad:	70
Diversión:	80



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: TANKS!
- Tipo: ESTRATEGIA MILITAR
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 4 Mb RAM
- Ratón
- Adlib, Sound Blaster, Roland
- Disco duro mínimo: 3 Mb

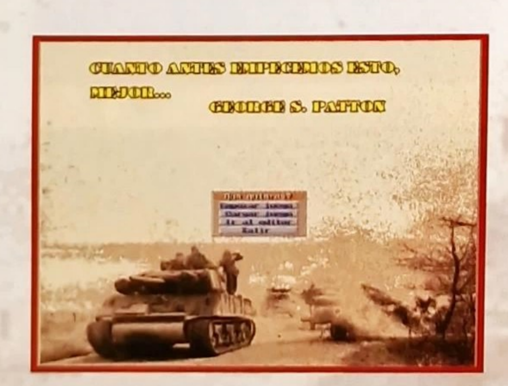
Tanks!

LAS BESTIAS D

Una de las principales características de las guerras del Siglo XX es la sustitución de la caballería por divisiones de tanques. Su cometido es el mismo, llevar la tarea "más pesada" a beneficio de la infantería. Pues bien, con este nuevo lanzamiento de SSI podemos rememorar aquellos acontecimientos y como protagonista la máquina llamada tanque o carro de combate según el gusto de cada uno.



Los tanques comienzan a tener un efecto decisivo.



Tanks!, como su nombre indica, es una simulación de tanques. Pero no te imagines que te vas a poner a los mandos de un Panzer o un Tiger cualquiera. Más bien, adoptas el papel de un general que tiene ante sí una difícil cuestión: decidir el mejor camino para ganar la guerra.

Por lo tanto, ya habéis adivinado que nos encontramos ante uno de los programas de estrategia que SSI lanza de vez en cuando en nuestro país, y es que aunque la casa americana sea conocida en España por sus extraordinarios juegos de rol, en realidad, ellos empezaron hace mucho tiempo con el tema de la estrategia, donde han llegado a la categoría de verdaderos maestros.

A TRAVES DEL SIGLO XX

Tanks! es un perfecto "simulador" que nos trae las principales batallas protagonizadas por tanques a lo largo de todo este siglo. Desde la I Guerra Mundial hasta la reciente del Golfo contra Irak, incluso contamos con una batalla ficticia en los 90 y que según los programadores puede ocurrir en cualquier momento. Esperemos que por una vez se equivoquen.

Pero no sólo vas a tener oportunidad de revivir viejas batallas. Tal vez la "sorpresa" del juego sea el propio editor de combate que lleva consigo mismo. Con él podemos construir nuestros propios escenarios, decidir la cantidad y tipo de material bélico o el número de







divisiones que participarán en el combate.

Realmente tanto el juego en sí como el editor son bastante detallados y estoy seguro de que pronto serán una delicia para los amantes de la estrategia. Y por una vez es fácil de manejar para los no iniciados, pues con unas pocas ordenes podemos mandar toda una división a machacar al contrario, lo que pasa es que el entorno tanto gráfico como sonoro no es muy atrayente para el neófito que ante las primeras partidas se perderá en un mar de sangre y guerra. Incluso es posible que gane algunos combates sin saber exactamente lo que ha hecho.

SIMPLIFICACION DE MANEJO

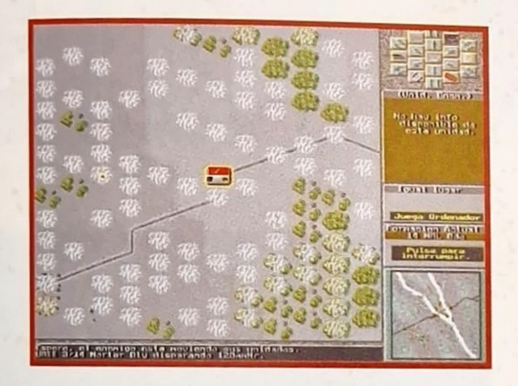
De todas formas, es digno de elogio que SSI se preocupe por el usuario, y haya elaborado un interface de manejo bastante adecuado para el uso del mismo. Insistimos mucho en el tema, la estrategia es uno de los géneros que deben ser promocionados hasta el máximo porque se lo merece, y los programadores y las casas de software deben aportar y usar la tecnología adecuada para su mejor uso por el jugador novato. Los ya experimentados disfrutan con la dificultad, por lo que Tanks! puede parecer que no les va a convencer mucho, pero la cosa es al revés. Tanks! está destinado a los grandes jugadores por su dificultad no de uso sino de desarrollo. Ya que cuesta vencer al enemigo en una campaña si antes no te ha dado clase el mismo Patton o las Fuerzas Especiales del Pentágono.

Ya en serio, el programa de SSI entusiasmará a los adictos a la estrategia. Los que estén comenzando les puede resultar algo duro de digerir, pero es un punto de partida estupendo para ganar experiencia.

Su calidad gráfica y sonora es buena, pero podía haber sido mejorada en muchos más detalles. No es que queramos introducciones en video digitalizado, pero siempre se agradece algunos toques que siempre hacen de un juego algo más atractivo para todos.

ANGEL FCO. JIMENEZ

DE LA GUERRA



Las misiones son simulaciones de auténticas batallas



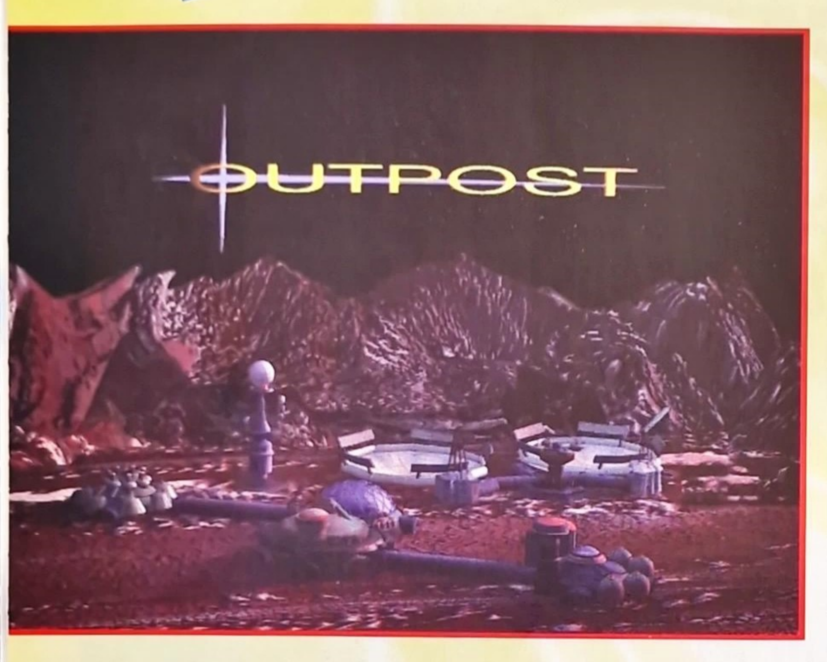




OK	77%
Dificultad:	80
Gráficos:	70
Sonido:	70
Originalidad:	80
Diversión:	85

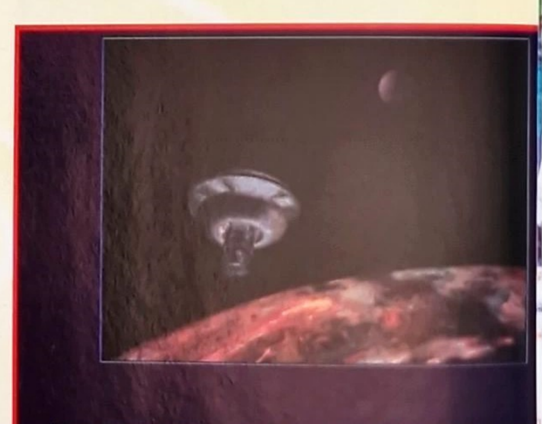
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: OUTPOST
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- Windos 3.1 o superior
- 386/25 Mhz o superior
- 4 Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 5 Mb



EN TUS

Si necesitabas nuevas y aún más excitantes experiencias tras jugar con el famoso Simcity, y pensabas que ya se había acabado la cuerda, aquí tenemos a un muy digno sustituto y rival en el espacio.



Recordáis todo el proyecto espacial, el primer hombre llegó a la luna, ¡que glorioso espectáculo!, aquello era tan sólo los primeros pasos de un recién nacido, todos apostábamos por un futuro meteórico.

Pero si vemos el tiempo transcurrido y lo enfrentamos a los logros conseguidos, nos damos cuenta de tan sólo han sido, "palos de ciego"; no hace mucho tiempo los EE.UU. nos presentaban o intentaban vender un nuevo proyecto de vida, las ciudades espaciales.

Como es natural os preguntaréis, que pasó con todo aquello, la respuesta es bien sencilla, mientras que Rusia estaba enfrente, cualquier proyecto resultaba rentable aunque fuera descabellado, todo era poco para alimentar la guerra fría, pero la guerra fría se acabó, la Rusia actual no puede permitirse esos lujos, y ahora resulta que los americanos, no consideran rentables los proyectos espaciales, sinceramente no hay palabras que puedan definir esta asombrosa actitud, ¡snif!.



SEVEN, SIX, FIVE...

¿Os suenan estas palabras?, pues tan sólo son el principio de un apasionante juego, la casa Sierra como de costumbre se porta de maravilla con



sus fieles seguidores, un muy buen simulador espacial, con todos los alicientes necesarios para romper.

Quizás lo mejor de todo el juego lo sea el sonido, la ambientación y la jugabilidad. Tal vez la única crítica que se merezca este juego es que aún estamos en España, y hay crisis, no tenemos Pentium, ni 486 súperpreparados, el tema de la multimedia puede ser un detonante, que haga fracasar las estimaciones de éxito de auténticos bombazos.

NECESITO ENCONTRAR UN SISTEMA SOLAR IDONEO

Empezamos por lo más difícil, mandar naves sonda a rastrear el Universo en busca de planetas, en los que intentaremos sobrevivir, la labor no será nada sencilla, en ello va la vida de nuestros colonos.

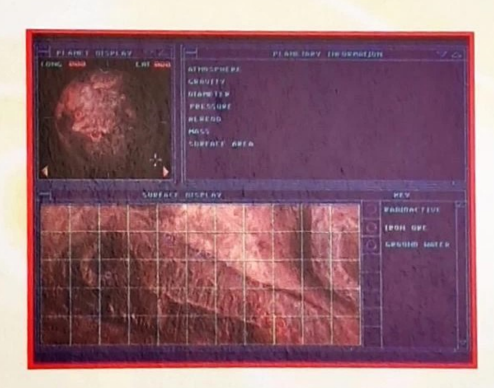
MANOS

Equipar nuestras naves sonda con todo tipo de materiales, hacer las oportunas mediciones antes de pensar en aterrizar en un planeta desconocido, serán tan sólo las más sencillas de las operaciones a realizar.

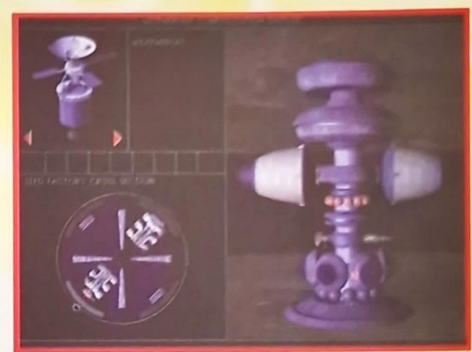
Ahora viene lo más complicado, elegir en que cara del planeta deseamos aterrizar, una vez elegida la cara un analizador de espectro, nos indicará todas las posiciones más adecuadas para los posibles emplazamientos de nuestras bases, a partir de ese momento todo es imaginación.

Preparar el terreno del aterrizaje, una vez allí buscar todas las fuentes de recursos necesarias, crear toda la infraestructura, para poner en pie nuestra futura ciudad espacial, tened en cuenta que si todo fracasa, a la tierra ya no se puede regresar, quedó destruida, por la simpatía de algunos ignorantes.



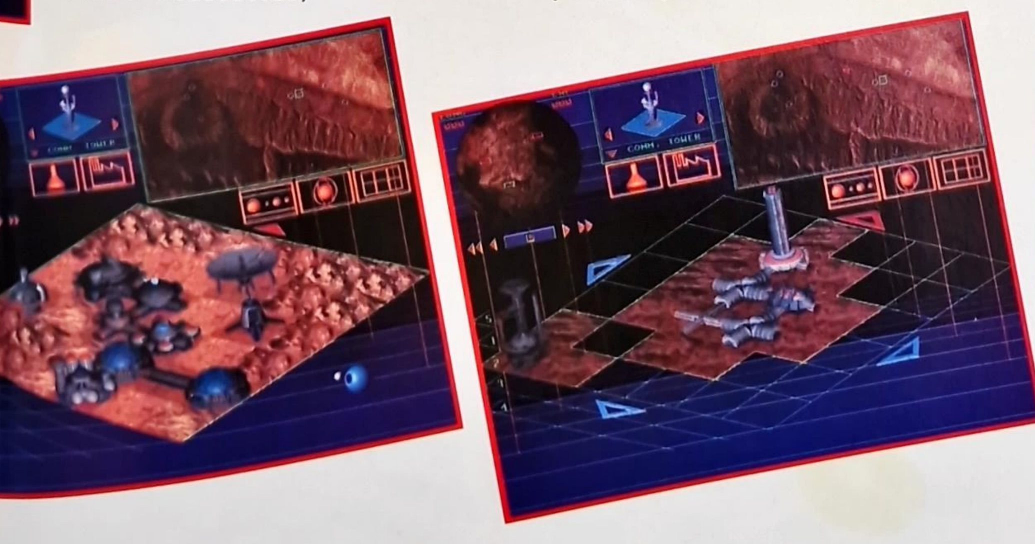


Una vez estemos situados en el terreno que creamos más idóneo, deberemos preparar las pistas de aterrizaje y evacuación de nuestras cápsulas espaciales, instalar las apisonadoras, que prepararán el terreno para seguir con la construcción de nuestra ciudad, crearemos fábricas, estaciones de comunicaciones, y una red de comunicaciones entre los diferentes módulos, que compondrán nuestra estación planetaria.





ANTONIO GOMEZ



OK 92%

Dificultad:	85
Gráficos:	98
Sonido:	98
Originalidad:	95
Diversión:	85

Srtar Wars Chess

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: STAR WARS CHESS
- Tipo: AJEDREZ ANIMADO
- Compañía: THE SOFTWARE TOOL WORKS
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA 386 o superior
- 4 Mb de RAM
- Tarjeta de sonido recomenda
- Windows 3.1 o superior
- Disco duro mínimo: 7,6 Mb









La rebelión contra el Imperio del Mal se mueve desde la Estrella de la Muerte al tablero de ajedrez. Luke Skywalker necesita tu ayuda para comandar la Alianza Rebelde y acabar con el Emperador del Mal y sus fuerzas del Lado Oscuro.

EL LADO LA FUERZ

The Software Toolworks nos vuelve a sorprender con otro de sus productos, Star Wars Chess, el Ajedrez de la Guerra de las Galaxias. La versión multimedia se presenta en formato CD-ROM y funciona bajo Windows.

Derrotar al Imperio del Mal es tu objetivo final. Para ello no deberás luchar en galaxias lejanas, sino demostrar tu destreza en el Universo del Ajedrez. Este es el reto para los jugadores de ajedrez de cualquier galaxia ...

Los movimientos son similares a cualquier ajedrez, sin embargo las piezas son especiales. Las blancas son: Luke Skywalker (rey), la princesa Leia (reina), C-3PO (alfil), Chewbacca (caballo), Yoda (torre) y R2-D2 (peón). Mientras que las negras son: El Emperador (rey), Lord Darth Vader (reina), Boba Fett (alfil), Tusken Raiders (caballo), AT-ST (torre) y la Tropa Imperial (peones).

Sin embargo lo que hace especial a este juego y distinto de los demás juegos de ajedrez es la espectacularidad de los ata-





ques, que se realizan sin compasión. Si además tienes tarjeta de sonido, podrás sentir el realismo de las luchas. Cada pieza en su movimiento, tiene un sonido diferente, y cada combate es una espectacular batalla a muerte.

Seguramente los más jóvenes no conocéis todavía a estos personajes de "La Guerra de las Galaxias".

LOS PERSONAJES

■ Luke Skywalker es discípulo de Obi-Wan Kenobi y Yoda, maestros Yedi, y poseedor de la espada de luz que le defenderá de los peligros que le acechan.

■ Leia Organa es secretamente uno de los líderes de la Alianza Rebelde y con su talento será capaz de salir adelante.

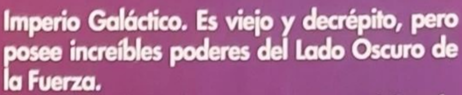
■ C-3PO es un inofensivo androide traductor, pero su torpeza ocasiona desafortunados accidentes en sus oponentes.

■ Chewbacca es un Wookiee de doscientos años y 8 pies de alto, sus oponentes le temen por su corpulencia y su fuerza.

■ Yoda es el maestro de Luke Skywalker y maestro de la levitación y la defensa.

■ R2-D2 es un androide con una gran base de información y es experto en reparar robots. Es el inseparable compañero de C-3PO. Sus paneles ocultan numerosas herramientas que le ayudarán a salir del paso.

■ El Emperador es el Gobernador Supremo del



Imperio Galáctico. Es viejo y decrépito, pero posee increíbles poderes del Lado Oscuro de la Fuerza.

■ Lord Darth Vader es un Maestro del Lado Oscuro de la Fuerza y en otro tiempo alumno de Obi-Wan Kenobi. Su control mental y su espada de luz son sus armas más poderosas.

■ Boba Fett es un cazador de cabezas pagado por Darth Vader para encontrar a Luke Skywalker y sus amigos. Oculto bajo su ropa lleva numeroso armamento.

■ Tusken Raiders es el hombre de arena del desierto de Tatooine. Su mazo de pinchos es su arma más peligrosa.

■ AT-ST es un transporte todo-terreno, armado con cañones y misiles láser. ¡cuidado!, es peligroso.

■ La Tropa Imperial son los peones del Lado Oscuro. Van vestidos con un armazón blanco y no tienen otro poder que sus armas láser.

Despues de este repaso, solamente tengo una cosa que deciros: "que la fuerza os acompañe".

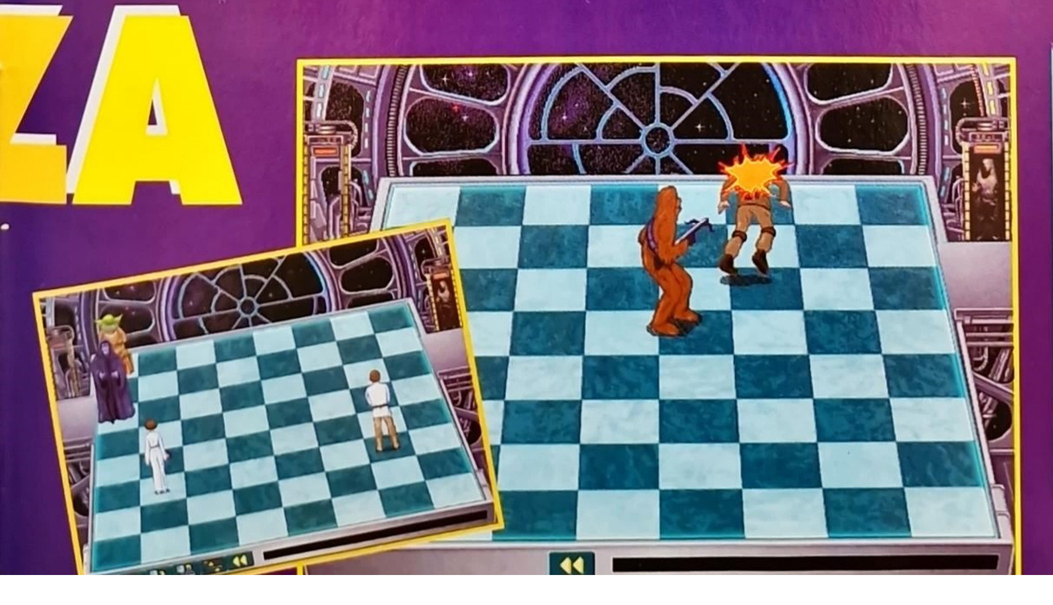
SHAQUILLE







OSCURO DE
ZA



OK	88%
Dificultad:	90
Gráficos:	95
Sonido:	90
Originalidad:	80
Diversión:	85



Mystic Towers

Unos malvados monstruos destruirán un pacífico pueblo si el Barón Baldric no lo impide. Nuestro protagonista, un anciano poco presentable utilizará tu inestimable ayuda y la de su bastón mágico, deberá acabar con todos los monstruos que asolan el lugar. Esta historia tan simple y conocida te resultará apasionante si te decides a jugar...

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela Shareware: MYSTIC TOWERS
- Tipo: ARCADE
- Compañía: APOGEE
- Distribuidor: FRIENDWARE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 286 o superior
- 550 Kb RAM libres
- Disco duro mínimo: 3,5 Mb
- Teclado, joystick, ratón
- Sound Blaster y compatibles











Viejas torres medievales, monstruos y fantasmas de lo más variopinto y trampas de lo más astuto nos acompañarán a lo largo de nuestra misión y harán que no perdamos en ningún momento la atención del juego. Estas ideas tan simples y trilladas por múltiples juegos se repiten en el actual, pero muy bien desarrolladas y con una serie de atractivos muy interesantes.

INTRODUCCION

El anciano Barón Baldric recibió una delegación de los habitantes de Rimm. La misión de esta delegación era hacer saber al Barón que en las Torres Lazarine, situadas en dicha población, habían aparecido infinidad de monstruos con el objetivo de eliminar a los habitantes de Rimm y destruir aquel lugar.

El único que puede hacerles frente es el Barón, debido a su dominio en el arte de la magia y hechicería. Además el causante de esto fue un malvado antepasado suyo, el Barón Lazarus, que construyó las torres y las llenó de esos malvados monstruos. Puestas así las cosas, el Barón decidió que la idea de jubilarse habría que dejarla para más adelante, aunque le pesara, y se dirigió hacia las terribles torres con el fin de terminar con esos monstruos peligrosos e impertinentes. Sin embargo, nuestro peculiar héroe solo iba armado con su bastón Lazarine y sus conocimientos de magia y brujería, lo que hace de su misión algo muy peligroso.

COMENZAMOS

Tras una presentación bastante maja, aunque no muy espectacular, cuando nos pongamos a jugar pasaremos por distintas torres. Las primeras serán jugadas en modo aprendiz y tras ellas entraremos en el modo hechicero, lo que dará mayor dificultad y emoción al juego. Sea como fuere empezamos a jugar.

MAGIA CONT
LOS MONSTR

Lo primero que vemos es una pantalla con dos zonas diferenciadas. La más grande (aparece en el centro de la pantalla) es donde se desarrollará el juego en sí, mientras que la otra será donde se encuentren los múltiples indicadores que nos ofrece este juego para su perfecto uso.

En la zona de juego nos encontramos con una pantalla muy vistosa, de gran colorido y que está diseñada con un efecto de tres dimensiones que nos recuerda a viejos juegos para Spectrum, conocidos y de gran aceptación como el en su día revolucionario Knight Lore y la saga de juegos que salieron a partir de él. Tiene unos movimientos limitados comparado con lo que se lleva hoy en día, pero esto no le resta ni mucho menos interés, ya que por ser un juego casi laberíntico tendremos bastante con saber orientarnos y los movimientos serán los suficientes para que sea un juego bastante vivo en todo momento. Por otro lado nos desplazaremos entre los diferentes pisos de cada torre mediante escaleras o teletransportadores que iremos viendo al recorrer las distintas estancias de la torre.

INDICADORES

El "cuadro de mandos" de este juego es bastante completo. Además de incluir una serie de botones para poder movernos y realizar cualquier acción (en el caso de que hayamos elegido jugar con ratón), tendremos a nuestra disposición distintos indicadores. En la parte superior de la pantalla podremos ver SCORE, donde aparecerán los puntos que vayamos sumando a lo largo de nuestra operación; LIVES nos va a indicar las vidas que nos restan hasta ser eliminados por los monstruos; MONSTERS nos dirá el número de monstruos que nos queda por destruir en la torre actual; RM# nos dice el número de habitación en que estamos (algo especialmente útil para orientarnos). En la parte izquierda de la pantalla aparecen dos indicadores más, que nos muestran como llevamos los niveles de comida y bebida. Estos controles conviene tenerlos siempre altos comiendo y bebiendo en cuantas ocasiones nos sea posible (aparecerán alimentos y fuentes en varias habitaciones) ya que afectan directamente al medidor de vida, que aparece en la parte derecha de nuestra pantalla. Este último se pondrá parpadeante si hemos sido envenenados para que nos apliquemos un antídoto.

En la zona inferior izquierda hay varios indicadores muy importantes. Uno de ellos con forma de torre nos muestra en que nivel nos encontramos y en que niveles quedan monstruos por eliminar. A lo largo del juego debemos recoger unas llaves de distinto color y que nos serán de utilidad para acceder a distintas zonas de la torre. Hay un indicador que nos muestra cuales tenemos. Por otro lado también recogeremos dinero que nos iremos encontrando y nos será muy útil a lo largo del juego. Un indicador nos muestra lo que llevamos encontrado.

En la zona inferior derecha nos encontramos con un mapa de cada planta que nos será sumamente útil para orientarnos, con un indicador de potencia y con el indicador de hechizos, donde se mostrarán los hechizos que tenemos a nuestra disposición listos para ser usados.

Para poder matar a los monstruos es necesario que vayamos recolectando todo lo que encontremos, en ocasiones comida o bebida, otras veces energía y en otras ocasiones hechizos como disparar bolas de fuego, truenos y otro tipo de conjuros como la posibilidad de teletransportarnos y la capacidad de levitar en el aire, entre otros que iremos descubriendo a medida que juguemos.

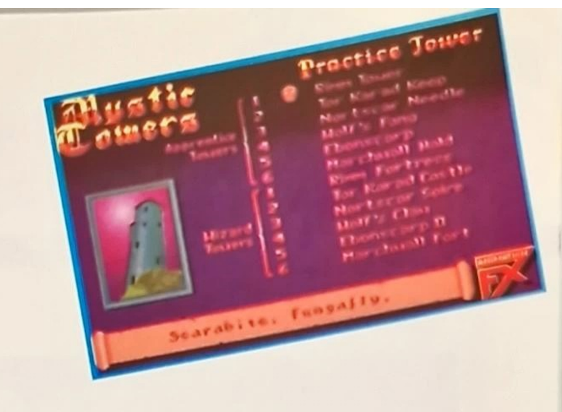
OBJETIVO DEL JUEGO

Deberemos ayudar al viejo Barón para eliminar mediante hechizos a todos los monstruos que existan en cada torre, siendo esto tan importante que no podremos salir de ellas ni dar por concluida la misión hasta que lo hayamos logrado. No obstante, los monstruos no serán absolutamente eliminados mientras no destruyamos con una bomba el generador de monstruos. De no hacerlo y pese a que los vayamos matando, volverán a aparecer nuevos monstruos, haciendo interminable nuestra misión.





RA
UOS



Tras acabar con los monstruos y el generador aparecerá una llave distinta de las otras que vamos recolectando y que será la que nos permita abandonar la torre y acceder a la siguiente.

ALGUNAS OBSERVACIONES

No te confíes jamás, porque nunca se sabe de donde va a surgir el peligro. Te conviene coger todo lo que puedas (menos los alimentos envenenados) y siempre mirar si hay algo debajo de lo que no cojas, ya que en ocasiones es imprescindible para encontrar una llave, dinero,... Por otro lado, te interesa saber que si te envenenas, podrás curarte tomándote un antídoto, por ejemplo, otro alimento envenenado que anulará los efectos del veneno anterior.

En ciertas habitaciones aparecen unas ranuras en la pared y si introducimos dinero en ellas conseguiremos hechizos.

COMENTARIO

Tras una idea muy vista encontramos una interesante forma de ver lo mismo. Bonito colorido y música, los gráficos están bien conseguidos y todas las situaciones están bastante estudiadas, lo que puede crear grandes dosis de adicción.

Tiene un curioso y anciano protagonista que llega a hacerse bastante querido y además te esperan más sorpresas que no te he querido contar para que las puedas descubrir tu mismo. En fin, ¿qué más podemos desear?.

LUIS VILLAR



OK	83%
Dificultad:	90
Gráficos:	80
Sonido:	80
Originalidad:	75
Diversión:	90



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela Shareware: EPIC PINBALL
- Tipo: PINBALL
- Compañía: EPIC MEGAGAMES
- Distribuidor: FRIENDWARE

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA
- 1 Mb RAM
- Teclado
- Sound Blaster, Gravis, Ultrasound
- Disco duro mínimo: 7 Mb (los 12 tableros)

EPIC PINBALL

Ultimamente han aparecido varios "pinball" que aprovechan las más novedosas tecnologías disponibles para los PC simplemente para dejarnos con la boca abierta, como es en el caso del programa "estrella" de Epic Megagames. Una compañía dedicada al "shareware" que promete mucho, tal y como demuestra este juego.

NUEVAS



Diseñar un pinball no es una tarea nada sencilla. A elementos como la clásica bola y las rampas, cada vez se añaden nuevas estructuras realmente espectaculares y complicadas. Pero siempre que con todos los cambios se produzca una máquina realmente alucinante y agradable de jugar. Con los juegos de ordenador pasa lo mismo, hay que tener en cuenta buenos tableros que sean atractivos para el jugador, pero al mismo tiempo hay que crear una sensación de movimiento de la bola que parezca lo más auténtica posible.

James Schmalz es el creador de EPIC PINBALL. Un ingeniero que ha tenido en cuenta las premisas de arriba para crear uno de los mejores programas "sharewhare" de la actualidad. Y es más, me atrevo a decir que EPIC PINBALL sobrepasa a muchos otros juegos en calidad y jugabilidad.

EFECTOS INCREIBLES

No hace falta que comentemos cual es el principal objetivo de un pinball, porque lo sabemos todos, simplemente evitar que caiga la bola al agujero a través de nues-





SENSACIONES

tros flippers o de algún pequeño empujoncito. Al ordenador no, por favor.

Pulsa la barra espaciadora para que funcione el truco.

Pero además, en los distintos tableros de EPIC PINBALL, hay una serie de "misiones" que cumplir que simplemente harán aumentar la puntuación de una forma digamos, más acelerada. Es decir, introducir la bola en unas determinadas rampas antes que otra, o golpear una serie de dianas colocadas estrategiscamente. Aparte de estas novedades, debemos resaltar el punto fuerte del juego que es su excelente sonido.

Utilizando a fondo nuestra Sound Blaster, podemos oír melodías bastante típicas en el mundo de los pinball, pero en lo que se refiere a los efectos de sonido, simplemente es para quitarse el sombrero, ya que las distintas voces son alucinantes, concretamente hay una de mujer digna de oirse por lo sensual que resulta.

En fin, EPIC PINBALL es realmente bueno, agradable de jugar y técnicamente impecable, por lo que nos espera muchas horas de entretenimiento en nuestro ordenador. Por una parte es sencillo de manejar y sumamente espectacular. ¿Qué más quieres?

ANGEL FCO. JIMENEZ

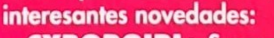
¿SHAREWARE?

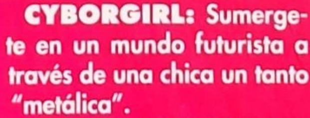
Este término que se está volviendo ya muy familiar en el mundo de los informáticos, se refiere a un tipo de programas que permiten ser probados antes de comprarlos. Es una excelente forma de acercar el trabajo de muchos programadores al gran público. Una vez que tienes un programa sharewhare, y si decides usarlo, deberás pagar una determinada cantidad de dinero a la compañía.

A cambio recibirás constantes actualizaciones e información de tu programa shareware, además de mantener la industria del softwar.

NUEVOS ESCENARIOS

Epic Pinball como buen juego shareware que es, presume de una constante actualización, que en su caso se refiere a nuevos tableros de juego. Ultimamente han aparecido éstos que además mejoran el sistema de sonido, aparte de ofrecer otras interesantes novedades:





CYBORGIRL: Sumergete en un mundo futurista a través de una chica un tanto "metálica".

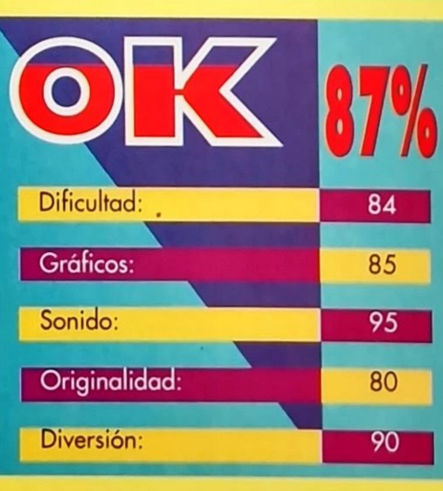
SPACE JOURNEY: El espacio no tiene secretos para tí. Atención a sus rampas porque son sumamente peligrosas.

PANGAEA: Es mi favorito, está ambietado en el mundo prehistorico y uno de los más sencillos y divertidos de jugar.

TOY FACTORY: Ambietado en una fábrica de juguetes posee excelentes efectos de todo tipo, aunque sea realmente difícil puntuar en este tablero.







OK 87%

Dificultad:	84
Gráficos:	85
Sonido:	95
Originalidad:	80
Diversión:	90

OK PC **Pasarela Shareware**

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela Shareware: JAZZ JACKRABBIT
- Tipo: ARCADE
- Compañía: EPIC MEGAGAMES
- Distribuidor: FIENDWARE

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- 4Mb RAM
- Sound Blaster, Gravis Ultrasound
- Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 5Mb

¿Te acuerdas del cuento de la tortuga y la liebre?. Bien, pues después de 3.000 años de convivencia, todavía siguen igual. El todopoderoso rey tortuga Devon Shell y su grupo de terroristas, han secuestrado a la hermosa princesa conejo, Eva Earlong. Jazz es un pequeño conejo verde con una enorme pistola que intentará rescatar a la princesa, destrozando a cualquier indeseable tortuga que se interponga en su camino.

LA TORTUGA



Epic Megagames presenta Jazz Jackrabbit, una aventura de acción y alta velocidad. Jazz debe viajar a lo largo y ancho de 18 mundos, para salvar a la princesa y liberar al universo de esas malditas tortugas.

La versión SHAREWARE contiene un episodio (3 mundos), mientras que la versión COMERCIAL se presenta en dos formatos: tres episodios (9 mundos) y seis episodios (18 mundos).

Tu objetivo es coger todo lo que puedas en el menor tiempo posible. Hay infinidad de tesoros en cada nivel. Tienes que disparar a todo lo que se mueva, y si algo no se mueve, no te fíes ¡dispara también!. Cuando te encuentres un símbolo en forma de V, dispara al letrero y convertirás ese nivel en tu territorio (¡pobres tortu-







gas!, han perdido ese área).

Tu puntuación dependerá de la cantidad de enemigos que destroces a tu paso, así como de la cantidad de tesoros que recojas. Cuidadito con el tiempo, en este juego "el tiempo es oro".

Evita ser alcanzado por tus enemigos, pues perderás salud. Puedes recuperarla comiendote las zanahorias que vayas encontrando (como todo buen conejo).

TUS ARMAS

Puedes elegir entre varias armas de fuego: el Blaster (que es el arma con el que comienzas, de municiones infinitas), el Toaster (mucho más potente), los RF Missiles (que disparan en forma de V) y el Launcher (que dispara balas que rebotan). Además podrás utilizar el arma definitiva, el "TNT", muy difícil de conseguir pero endiabladamente peligrosa. Con ella terminarás con todos tus enemigos con una inpresionante descarga de luz.

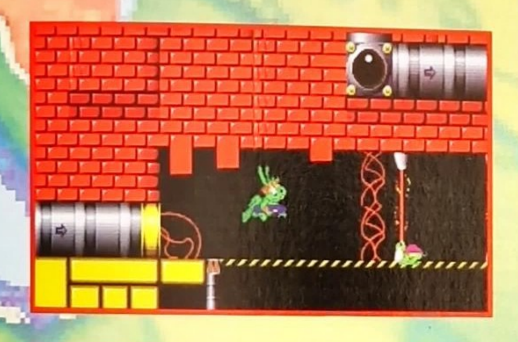
Como puedes apreciar, esta misión no es

Y LA LIEBRE

para cualquier inocente e inexperto conejo. Debes tener tus precauciones adicionales para poder sobrevivir en esta inmensa jungla de planetas: recuerda, si dudas ¡dispara!, y sobre todo nunca te fíes de lo que no ves, puede estar lleno de enemigos. Por cierto, en tu camino encontraras numerosas ayudas (en función del nivel) y buenos amigos que te ayudarán en lo posible a conseguir tu meta.

En los seis episodios encontrarás los 18 planetas diferentes, que deberás salvar del sometimiento del malvado rey tortuga, Devon Shell. Con cada conquista conseguiras honor y gloria (además de puntuación). Pero cuando liberes los 18 mundos, entonces rescatarás a la princesa Eva Earlong y ¿quién sabe que más conseguirás ?.

SHAQUILLE









EPISODES
1 TURTLE TERROR
2 BALLISTIC BUNNY
3 RABBITS REVENGE
4 GENE MACHINE
5 THE CHASE IS ON
6 THE FINAL CLASH

OK 88%

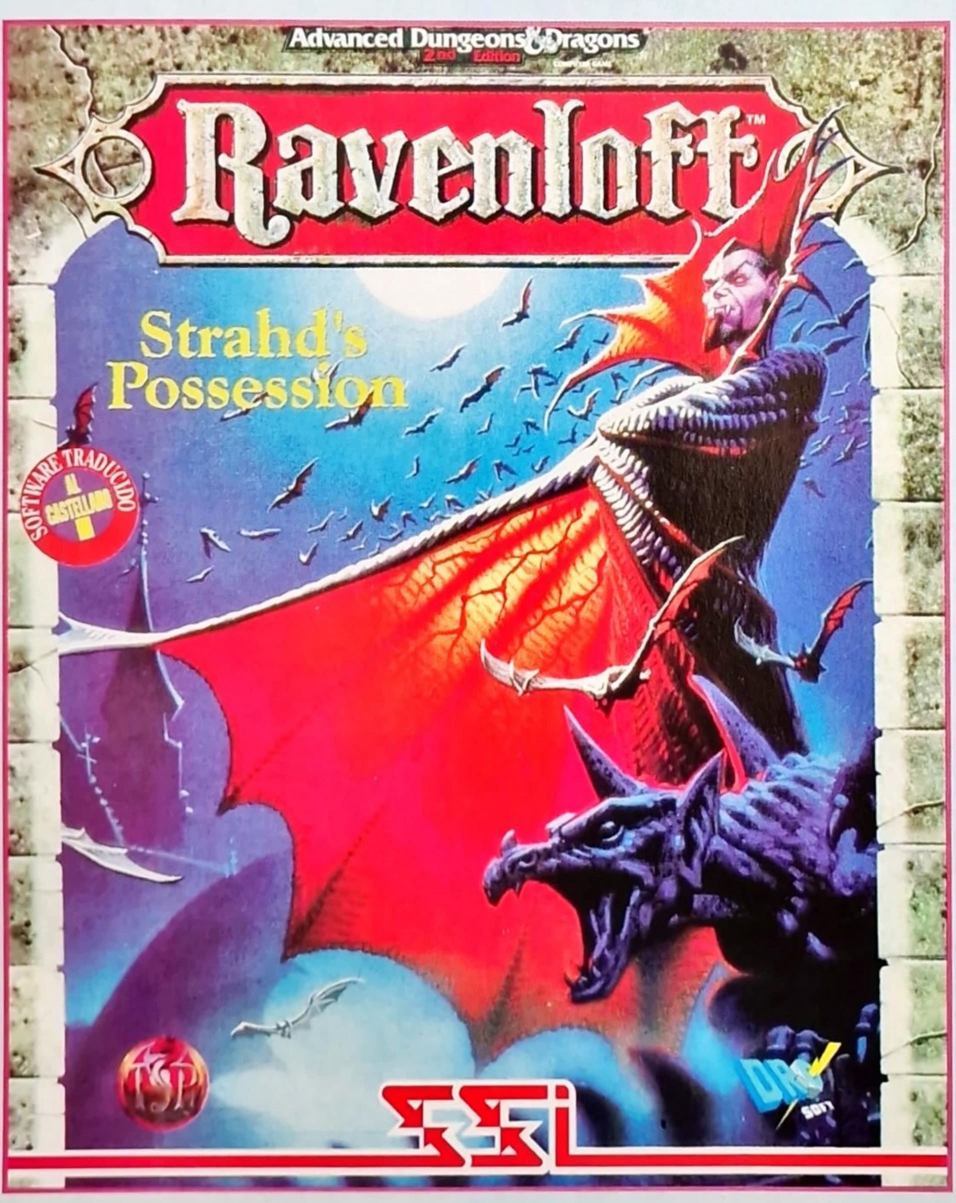
Dificultad:	90
Gráficos:	85
Sonido:	88
Originalidad:	80
Diversión:	95



- OK Tricks & Tracks: RAVENLOFT
- Tipo: ROL
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

RAVENLOFT

ATRAPADOS I

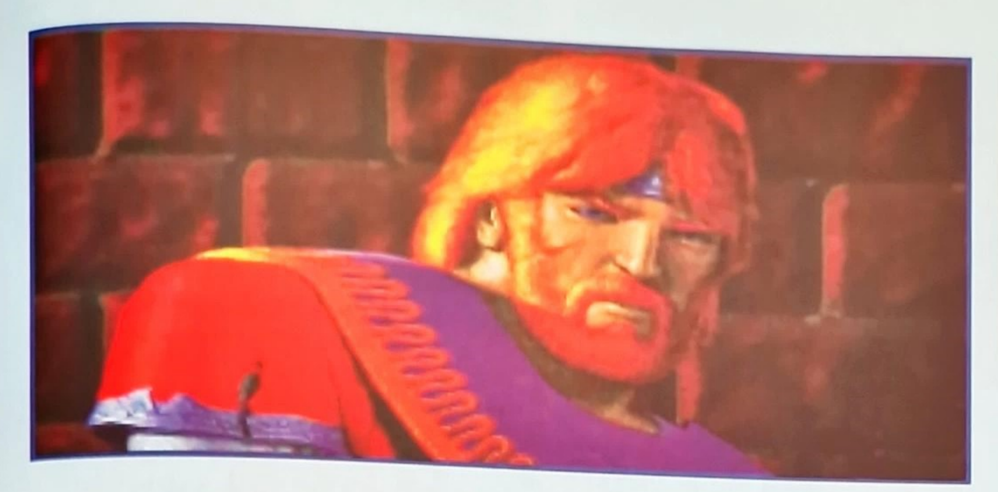


Cuando un ladrón se introduzca en el Castillo de Elturel para apropiarse de un símbolo sagrado y casi acabe con la vida de Lord Dhelt, la persecución del intruso llevará a nuestro grupo de aventureros al extraño mundo de Svalich, rodeado de nieblas venenosas que nos aprisionan y del cual no será nada fácil escapar.

Lo primero que debemos hacer para afrontar con éxito este desafío será disponer de un buen equipo inicial que, en este caso, a diferencia de lo que ocurría en Eye of the Beholder, progenitor evidente de este juego, constará solamente de dos individuos.

Como es importante disponer de un guerrero (obvio), un clérigo (para resucitar a los muertos) y un mago (imposible sobrevivir sin hechizos), una buena opción será un guerrero-clérigo y un mago (podría ser también un guerrero-mago, pero los personajes multiclase aumentan de nivel con mucha lentitud y es importante que los magos sean capaces de realizar todo tipo de hechizos al final del juego). Un gran éxito sería lograr que al menos uno de los magos fuese capaz de lanzar hechizos de muerte, que simplifican mucho la vida. Recuérdese también aumentar los atributos de estos dos personajes tanto

EN LA NIEBLA



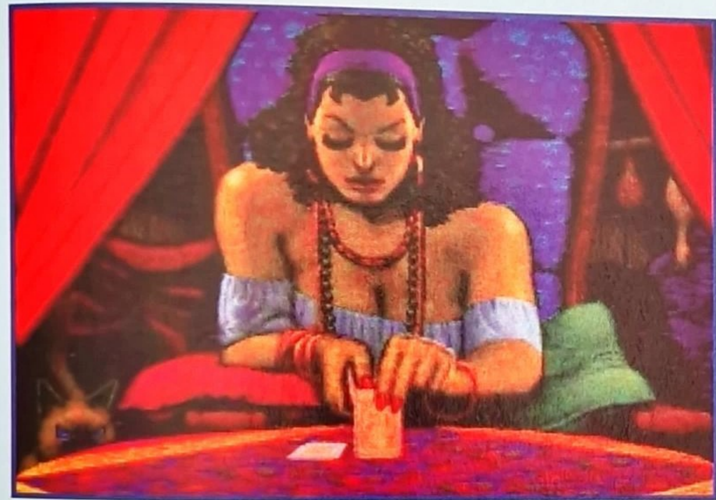
Cámara oculta en subsuelo

Subir.

(Casa bosques de Svalich)

como sea posible, sobre todo el relacionado con los puntos de vida.

En los mapas el color rojo representará los muros, el verde las puertas y el azul los muros falsos. También habrá puntos negros para indicar algunos telepuertos y botones que abren puertas y que no están situados junto a las mismas.



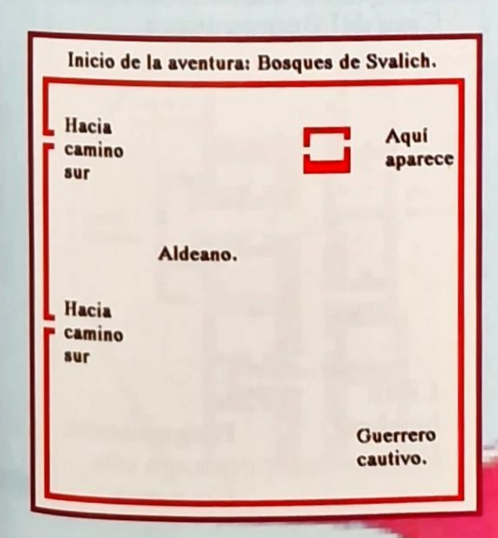
De vez en cuando será bueno pasear por las zonas en que aparecen monstruos sin cesar (Barovia, bosques, caminos del norte y del sur y el cementerio) para aumentar nuestros puntos de experiencia y subir niveles. Para los lugares más difíciles, como el castillo, las catacumbas y la tumba del guerrero elfo, será muy necesario.

Casi todos los monstruos que atacan en grandes grupos pueden ser destruídos con el hechizo manos de fuego. Los más difíciles serán el golem de huesos, el golem de piedra y los perros del infierno pero, a diferencia de los otros, no se reproducen. Para las hogueras elementales y los perros infernales hay que cambiar los hechizos de fuego por los de frío.

LOS BOSQUES DE SVALICH

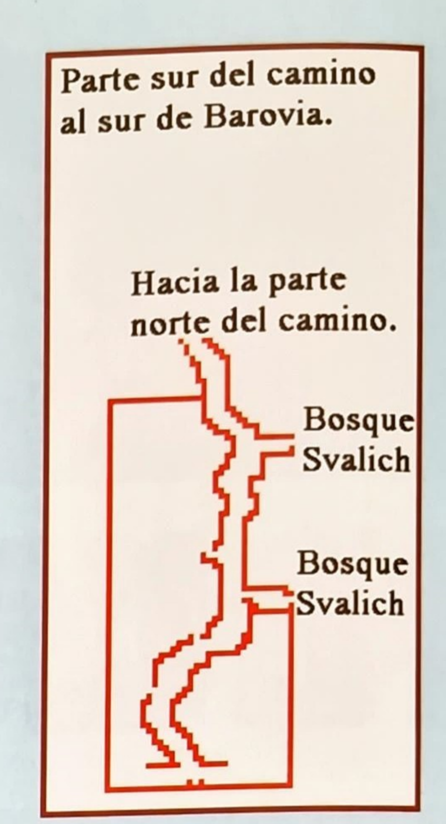
Al salir del Castillo de Lord Dhelt perseguiremos al ladrón del símbolo sagrado por el bosque hasta alcanzarlo y abatirlo. Este es un buen momento para memorizar hechizos por primera vez y descansar para que éstos pasen al libro. Podremos entonces recoger los objetos que dejó caer el ladrón al morir pues, tras apoderarnos del último de ellos, el mundo comenzará a dar vueltas y nos veremos transportados a Svalich, en una zona boscosa poblada por los grandes lobos llamados Worgs, que nos atacarán sin cesar.

Frente a nosotros hay una casa abandonada. Un botón abre una trampilla y en el sótano podremos obtener más vituallas y descansar por segunda vez. Luego regresaremos al bosque y al sur del mismo, hallaremos a un guerrero llamado Fhalken que está cautivo. Tras matar a sus carceleros goblins (como hemos dicho, aquí, y en todo el juego, el hechizo manos de fuego se-









rá de gran utilidad), Fhalken se unirá a nuestro equipo.

Otro personaje que encontraremos en esta zona y que está buscando a su hijo nos indicará que el pueblo más cercano es Barovia, al que se llega por un viejo camino que está al oeste.

Tras completar la exploración de los bosques de Svalich, salimos por el oeste y llegamos al viejo camino. Hacia el norte está Barovia. En este camino encontraremos a un gitano (o Vistani, como aquí se llaman) que nos dirá que nos puede vender una poción para atravesar la niebla (lo volveremos a encontrar en la taberna de Barovia) y unos bandidos que nos emboscan. Si le perdonamos la vida al último de ellos nos revelará la existencia de su campamento secreto cuya entrada está señalada por una piedra (está un poco más al norte) y se abre por un botón de la pared. En él encontraremos varias vituallas. Lo peor de estos bandidos es que pueden envenenarnos, así que conviene disponer de ungüentos de Keoghtom para curar el veneno. Y por fin, siguiendo hacia el norte, llegamos a Barovia.

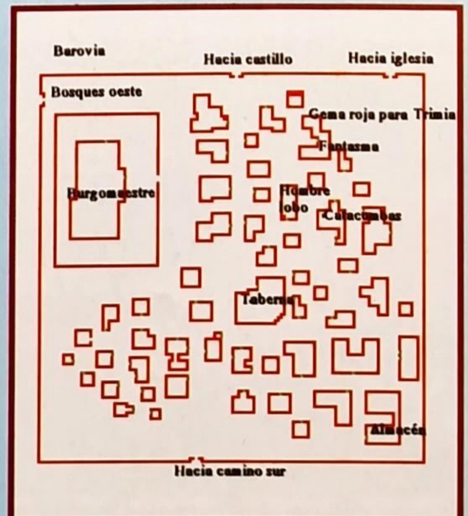
PRIMER ENCUENTRO CON STRAHD

Al entrar a Barovia lo primero que haremos será buscar la mansión del Burgomaestre (es una gran casa cercada que está al noroeste del pueblo). En ella, además de varios hechizos, hay un libro interesante acerca de cómo curar a los hombres lobo. El Burgomaestre, que tiene una invitada Elfa, una maga llamada Glorianna, nos informará que el Señor Strahd nos invita a su castillo.

Aceptamos la invitación y somos transportados en un carruaje a los predios de Strahd (está en la única habitación del castillo a la que podemos entrar en ese momento). Strahd nos habla de la existencia de un portón que permite salir de Svalich en las cavernas del oeste de









Barovia, nos da la llave de esas cavernas y nos propone visitar ese lugar. Poco después estamos de regreso en Barovia.

LAS CAVERNAS DEL OESTE

Si salimos de Barovia por el oeste (la salida está al norte de la mansión del Burgomaestre), llegaremos a los Bosques del Oeste. Allí, en la pared oeste, hay dos cuevas. En la que está más al norte hay un hombre lobo con el que hablaremos para conocer su mal y curarlo más adelante (el libro hallado en la mansión del Burgomaestre dice cómo). La caverna que está más al sur es la indicada por Strahd.

Delante de la cueva hay una clériga llamada Irmgarde a la que debemos reclutar, pues conoce el camino al famoso portón. Entramos, abrimos con la llave de Strahd y tras evadir un molesto spinner, un guerrero llamado Vladislav nos corta el camino y no nos queda otro remedio que reclutarlo, para lo que despedimos a Fhalken.

La exploración de las cavernas es larga. Hay varios muros falsos, teletransportadores (siempre situados en rincones en forma de L) y tiradores para hacer desaparecer bloqueos que no siempre están junto a éstos, por lo que hay que mirar bien las paredes. Los enemigos más peligrosos que hallaremos son los golems de hueso (por suerte hay pocos y los esqueletos, mucho más abundantes, son fáciles). En el caso de los golems la mejor táctica es pelear un poco, huir para descansar, reponerse de las heridas, y volver a la carga. Al final, hacia el extremo suroeste, hallaremos el famoso portón, y cerca de su entrada, la llave de una vieja iglesia que debemos recoger.

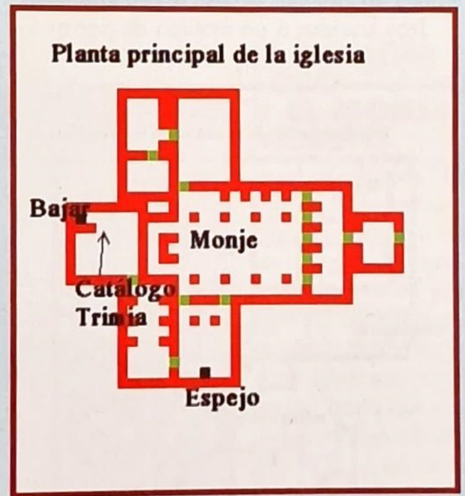
El portón, telepuerto protegido por un spinner, un golem de huesos y un par de muros falsos, era un fraude, un engaño de Strahd. Sólo nos lleva de regreso a los Bosques del Oeste y, para colmo, Irmgarde y Vladislav nos abandonan cuando salimos de las cavernas y dejan nuestro equipo reducido a dos personas.

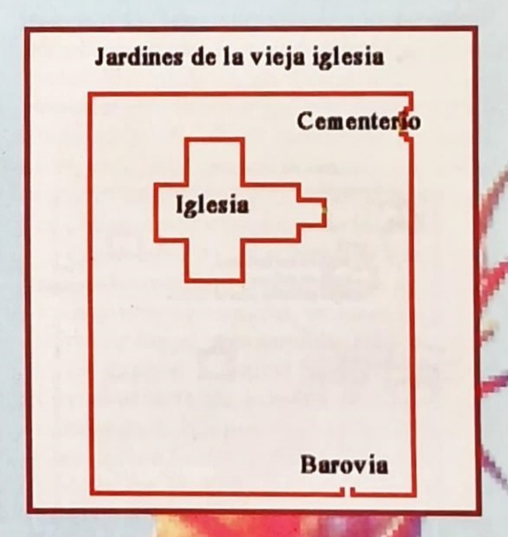
LA VIEJA IGLESIA

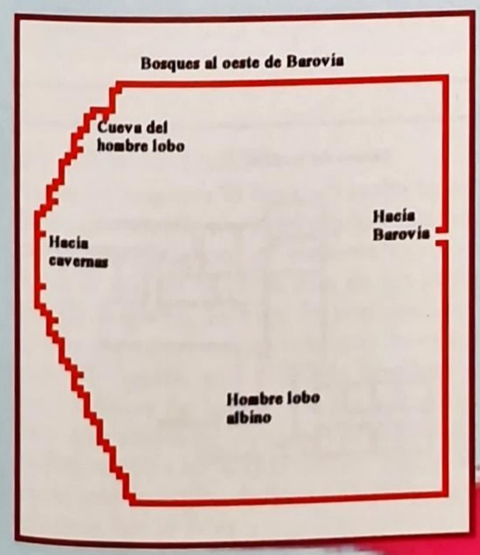
Lo primero que debemos hacer ahora es volver a completar nuestro equipo, para lo cual terminaremos nuestra exploración de Barovia. En la mansión del Burgomaestre reclutaremos a la maga Glorianna y en una de las casas de Barovia a la guerrera

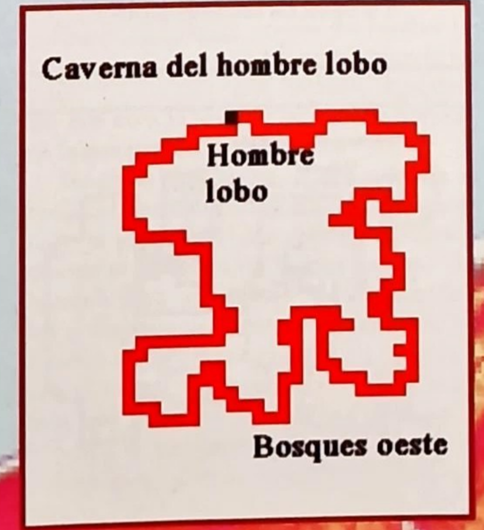


Buscar aquí fragmentos del libro de espejos y 3 hechizos especiales para curar hombre lobo.











En los puntos marcados hay botones y telepuertos.

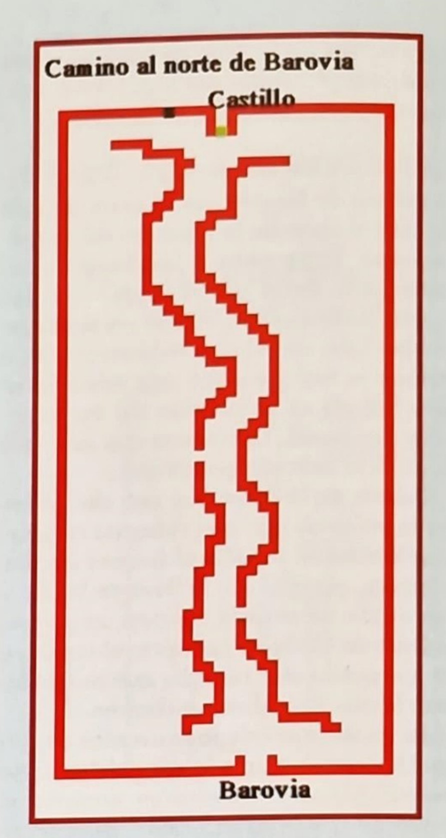


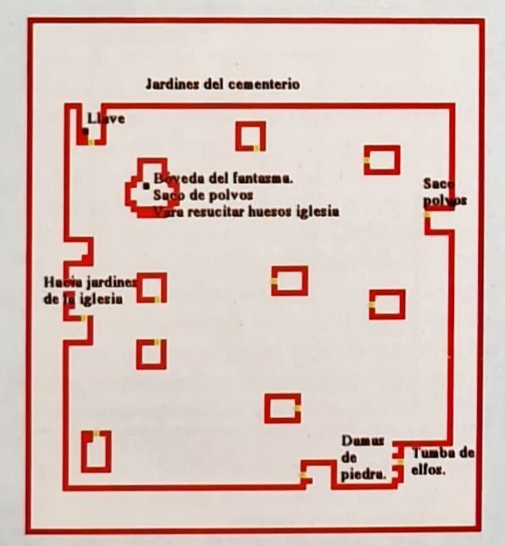
Tatián. (También nos reencontraremos con el padre que busca a su hijo y con una vieja loca que nos habla de un árbol y unas semillas doradas, frase que adquirirá sentido cerca del final del juego). En la taberna nos dejaremos conducir con los ojos vendados hasta el campamento de los gitanos, pero aún no tenemos dinero para comprar la poción que nos permitirá atravesar la niebla.

Una vez que seamos cuatro de nuevo (dos guerreros y dos magos, que colocaremos en la retaguardia con sus hechizos dispuestos), estaremos listos para utilizar la llave de la iglesia.

Por desgracia, en una de las casas de Barovia un fantasma se posesionará de uno de los miembros de nuestro grupo y no lo abandonará hasta que no liquidemos al zombie llamado Víctor Grymig, de cuya cripta nos dará la llave. Pero por ahora no tenemos acceso al cementerio.

Tras liquidar a un montón de perros infernales que nos reciben no muy bien entramos a la iglesia, en la planta principal hallamos un monje petrificado y un espíritu atrapado en un espejo. El alma del espejo

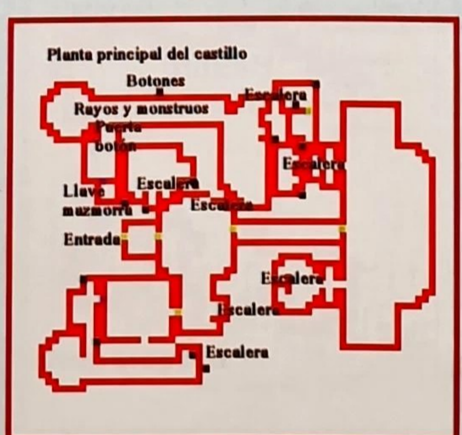


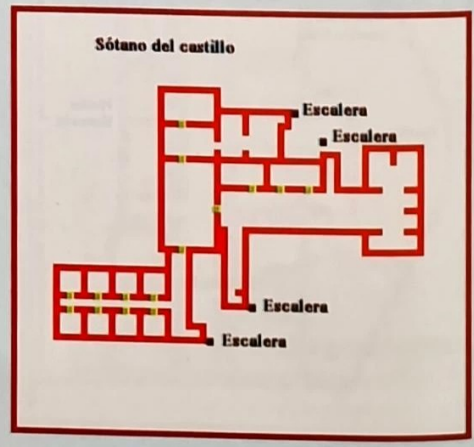






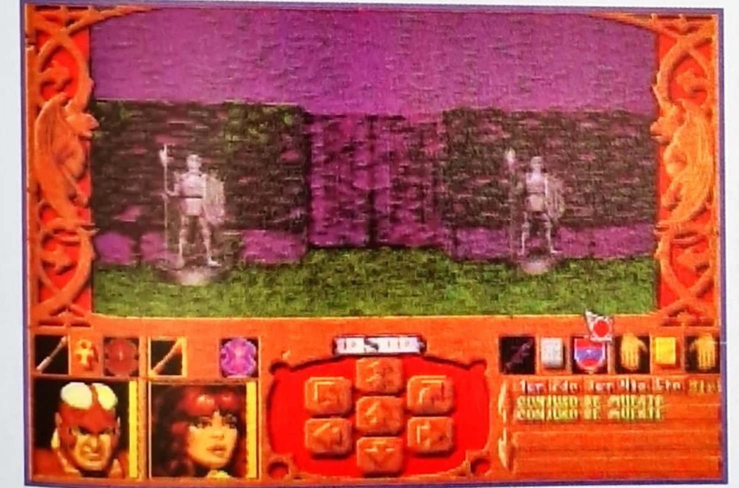






menciona un libro, que encontraremos cerca de las escaleras que bajan al sótano, pero a dicho libro le falta una página, la primera, que es la que contiene la frase necesaria para desencantar el espejo. Los fragmentos de esa página, así como el importantísimo Catálogo de Trimia y los tres hechizos necesarios para curar al hombre lobo, están dispersos por la iglesia. Cada vez que aparezca un fragmento de página se debe accionar con ella sobre el libro hasta completar lo que falta. También, tras unos muros falsos, hay una puerta cerrada que, de momento, no se puede abrir.

El Catálogo de Trimia será la vía para abandonar Svalich, como lo indica un documento llamado "Instrucciones del Catálogo", pero se necesitarán cinco objetos que aún no tenemos (una gema roja, una carta, una obra de elfo, la pluma de un hombre cuervo y un símbolo sagrado). Lo que sí podemos hacer es utilizar el libro ya completo en el espejo con lo que liberaremos el alma atrapada en él (era la del monje petrificado de la nave mayor). Hablaremos con él y nos dará la llave del cementerio. Nos enteraremos también, que es posible resucitar a un monje cuyos huesos están en el sótano. Este monje nos puede ayudar en nuestra lucha contra Strahd.



EL CEMENTERIO

Como ya tenemos la llave y resulta humillante que un miembro del equipo esté poseído, nos dirigimos al cementerio, cuya entrada está en la parte este de los jardines de la iglesia. Se trata de una zona poblada de zombies y vampiros hembra que, por suerte, son bastante sensibles a los hechizos de fuego. De los vampiros hay que cuidarse, pues son capaces de restar niveles de experiencia. Hacia el norte está la cripta de Víctor Grymig, que abrimos con la llave y liquidamos al zombie (no da mucho trabajo). El fantasma posesor nos abandona y, como recompensa, nos da la llave de una parte de su casa a la que no habíamos logrado entrar. Encontramos también una misteriosa bolsa verde de polvos y una vara de resurrección, con la que podremos dar vida a los huesos del monje de la iglesia.



Por las tierras del cementerio merodea un ladrón llamado Vuko que es posible incorporar al equipo, pero que no resulta ser una adquisición muy interesante, por lo que continuamos con los personajes que teníamos.

Explorando el cementerio, junto a una pared norte, encontramos otra bolsa verde de polvos similar a la que teníamos. Y en el rincón nordeste hay una cripta. Delante de ella hay dos misteriosas estatuas de piedra y una enigmática inscripción y, en su interior, una Banshee imposible de matar y cuyo grito lastimero puede acabar con nosotros en un momento.

Pero aplazamos la exploración de la cripta pues, de momento, tenemos algunas cosas que hacer.

EL HOMBRE LOBO Y EL MONJE MUERTO

Como tenemos los tres hechizos necesarios, regresamos a los bosques del oeste. Merodearemos por ellos un tiempo liquidando a todos los licántropos que aparezcan hasta que demos con uno albino, que es el origen de la infección. Muerto el albino, acudimos a la cueva del hombre lobo para aplicarle los tres hechizos. Agradecido, nos dará la llave de su casa de Barovia, en la que guarda varios tesoros.

Tenemos dos llaves de Barovia. En la casa del fantasma encontramos una gema roja, el primero de los objetos mencionados en el catálogo de Trimia. En casa del hombre lobo vencemos nuestros escrúpulos y mejoramos nuestro equipaje con los objetos robados por el ex-hombre lobo a sus víctimas. De momento no hay nada más que hacer en Barovia, así que regresamos a la iglesia.

Con la vara de resurrección le devolvemos la vida al esqueleto del sótano. Podemos incorporarlo o no al equipo (no es necesario disponer de un segundo monje, y la combinación de personajes que tenemos resulta adecuada) pero, en todo caso, nos dará la llave que permite entrar al Castillo de Ravenloft, guarida del malvado Strahd.

LA TUMBA DE LOS ELFOS

Antes de ir al castillo queremos solucionar el enigma de las dos estatuas de piedra del cementerio. Aplicándoles las misteriosas bolsas de polvo logramos hablar con ellas y obtenemos su bendición. Su hermana, la Banshee de la cripta que nos impedía bajar, desaparece y entramos a la bóveda. El espíritu de un guerrero elfo, asesinado por Strahd por rivalidad en el amor a la elfa ahora convertida en Banshee, nos pide que encontremos un anillo familiar que está oculto en los salones para poder entrar al paraíso de los elfos.

Exploramos el laberinto. Los enemigos más peligrosos que encontraremos en él son las hogueras elementales, inmunes a los hechizos de fuego, pero sensibles a los de frío.

En el nivel superior, hacia el sudeste, hay una serie de puertas cerradas que conducen a telepuertos. La primera se abre con un botón que se debe buscar por una de las paredes. En cada una de las zonas a la que se llega hay un botón para abrir la siguiente puerta y un telepuerto para regresar a donde estábamos. Por fin obtenemos la llave para descender al nivel inferior, que deberemos recorrer exhaustivamente para encontrar el anillo (está en el extremo superior derecho). El corredor



final tiene una sucesión de puertas cuyos correspondientes botones están bastante lejos, algunos del otro lado de los muros de ese corredor (o sea, en otras zonas del laberinto) y uno de ellos en el salón del extremo sur, en uno de los muros cortos cercanos. En el salón sur hay también un teletransporte en una zona en forma de T. Conduce a una región llena de muros falsos en la que hallaremos otro de los botones buscados. Hay por último, un spinner delante de la penúltima puerta del corredor norte.

Con el anillo, el guerrero elfo podrá marcharse y nos dejará su armadura, segundo de los cinco objetos necesarios para utilizar el Catálogo de Trimia.

EL CASTILLO DE STRAHD

Ha llegado la hora de emprender la peligrosa tarea de ir al Castillo. En el muro norte de Barovia, hacia el centro, una puerta nos lleva al viejo camino del norte. Al final del mismo está el portón del Castillo, al que entramos ahora sin invitación. Somos recibidos por un numeroso grupo de guardias condenados, no demasiado difíciles de abatir, salvo por su cantidad, y nos dedicamos a explorar el Castillo.

El nivel principal se comunica con las despensas (escaleras que bajan) y con el patio del conde (escaleras que suben). Bajar a las despensas por una escalera y subir por otra escalera es una forma de llegar a otras zonas del nivel principal, pero en uno de estos sube y baja nos toparemos con una de las criaturas más difíciles de abatir de este juego: el golem zombie. Una buena forma de vencerlos es situarse junto a una escalera, luchar, bajar para descansar y subir para continuar luchando. Es casi imposible conseguirlo de una vez (sobre todo cuando se aparecen dos juntos, cosa que ocurrirá en más de una ocasión en el Castillo, morada de estos monstruos).

También en el nivel principal, hacia el noroeste, hay un corredor por el que se lanzan rayos. En su pared norte hay varios botones que abren una puerta secreta del sur. Por ella sale un par de golems zombies, pero también allí hallaremos la llave roja que permite llegar a las mazmorras del Castillo.

Del patio del conde se sube a las habitaciones del llanto. En ellas, hacia el sudeste, está la vía para llegar a la torre secundaria, hacia el nordeste está la entrada de la torre principal y en la biblioteca está la entrada a las mazmorras, que se abre con la llave roja. Exploremos primero las torres.

Al subir a la torre secundaria liberaremos a un guerrero prisionero llamado Anshelm (quizás nos interese sustituir a Tatián por él, pues es bastante fuerte). Si no lo reclutamos, nos esperará en el Bosque del Oeste por si cambiamos de idea.

Mucho más importante es la torre principal. El prisionero que hallaremos en ella, custodiado por un inquisidor, es nada menos que un hombre cuervo, que nos dejará una pluma (tercero de los objetos del Catálogo de Trimia). Nos da una contraseña para hablar con sus compañeros, que nos pueden ayudar a derrotar a Strahd.

Junto a la escalera que conduce a las mazmorras (la puerta de la biblioteca que abrimos con la llave roja) está la carta de los Vistani, cuarto de los objetos del Catálogo de Trimia, pero no es prudente bajar a las mazmorras a enfrentar a Strahd hasta no haber obtenido la ayuda de los



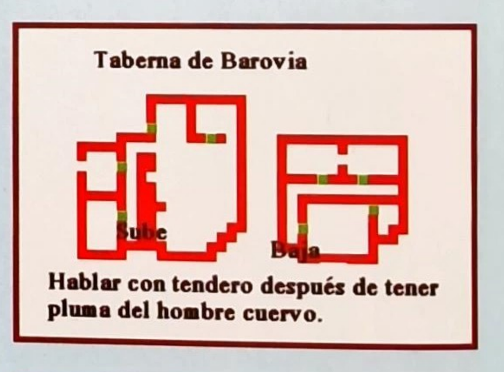
Torres principal y secundaria del castillo

Sube / Baja / Hombre cuervo / Guerrero

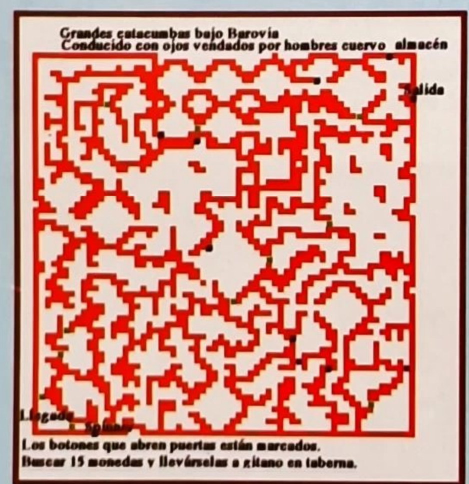
(Bajo las torres están las habitaciones del llanto)

Mazmorras del castillo (Desde habitaciones del llanto)

1- Escaleras
2-3-Botones para abrir puerta 4.
4-Telepuerto a 5
6-Strahd (no entrar sin el medallón de Ravenkind)


Taberna de Barovia

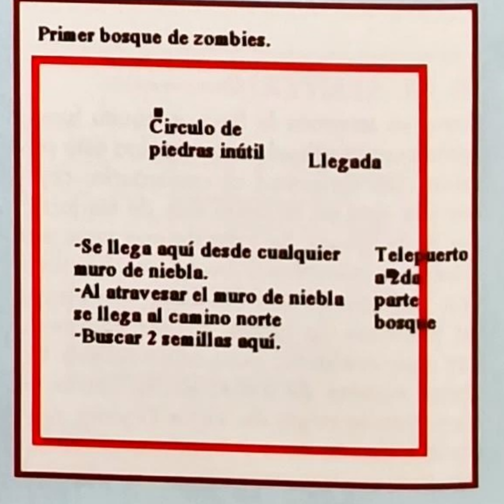
Hablar con tendero después de tener pluma del hombre cuervo.


Grandes catacumbas bajo Barovia
Conducido con ojos vendados por hombres cuervo

Los botones que abren puertas están marcados.
Buscar 15 monedas y llevárselas a gitano en taberna.


Sótano inferior de la iglesia (con llave de los hombres cuervo)

Buscar las tres partes del manuscrito de Sasha.


Primer bosque de zombies.



hombres cuervo así que, de momento, abandonamos el Castillo. El quinto objeto de Trimia será el símbolo sagrado de Lord Dhelt, que está en poder de Strahd y sólo lo obtendremos al final del juego.

LAS CATACUMBAS

El hombre cuervo que escuchará nuestra contraseña es nada menos que el tabernero de Barovia, que nos indicará que acudamos a los almacenes abandonados del sur para una cita con sus colegas. Allí nos dejaremos vendar otra vez los ojos y nos llevarán a las catacumbas que están bajo Barovia (su existencia ya la habíamos sospechado, pues en una de las casas vimos una trampilla en el suelo que no podíamos abrir). Nos enteraremos de que la única forma de derrotar a Strahd es poseer el Símbolo de Ravenkind, que fue ocultado por Sasha, personaje que dejó pistas acerca de dónde encontrar este símbolo en la vieja iglesia. El hombre cuervo nos dará la llave de la puerta de la iglesia que no habíamos podido abrir, así como un cristal



Segundo bosque de zombies.

Circulo de piedras con árbol. Poner 4 semillas en círculos interiores.

Llegada

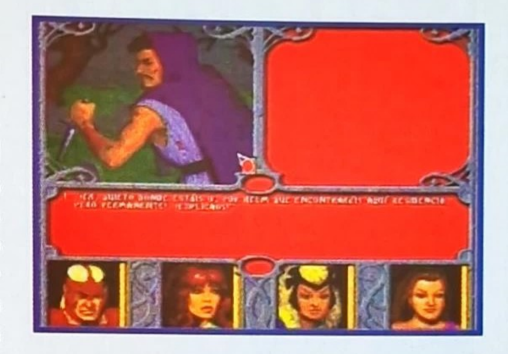
-Se llega aquí con telepuerto extrema derecha primera parte bosque
-Al atravesar el muro de niebla se llega al camino norte.
-Buscar aquí las 2 semillas que faltan.

(Al salir de aquí ir al castillo a enfrentar a Strahd)

para traducir las pistas de Sasha.

Para regresar a la superficie debemos recorrer las catacumbas, repletas de monstruos y paredes que lanzan rayos. Lo interesante es que en ellas encontraremos monedas (único lugar en que existe este artículo), así que no saldremos hasta no reunir las quince necesarias para comprar la poción de los gitanos. Con paciencia y revisión de las paredes para encontrar botones y muros falsos, se puede conseguir.

Una vez arriba le compraremos, por fin, la poción al gitano de la taberna y la beberemos para poder atravesar la niebla pero, antes de hacer esto, es importante indagar que dejó dicho Sasha en sus ma-



nuscritos, así que regresamos a la iglesia.

EL SIMBOLO DE RAVENKIND

Con nuestra flamante llave descendemos al nivel inferior de la iglesia y nada más entrar nos encontramos con el primero de los papeles de Sasha (éste no necesita cristal traductor, los otros dos sí). Para hallar los restantes el único obstáculo serán los muros falsos, pues hay unos cuantos en la zona.

Los papeles de Sasha nos hablan de una zona de nieblas, unos círculos de piedra, un árbol en medio de ellos y unas semillas (ya la loca de Barovia había mencionado algo así). Es el momento de atravesar los muros de niebla. Será necesario tener una buena provisión de hechizos de fuego y otros de protección contra el mismo elemento.

Podemos atravesar el muro de niebla por cualquier sitio, pues siempre llegaremos al bosque de zombies. Allí hay rayos que atraviesan la zona en muchas direcciones y numerosos troncos malditos. Después de liquidar a los árboles vivientes (el fuego, siempre el fuego), revisamos la zona y sólo encontramos dos de las semillas (y necesitamos cuatro, según Sasha), así como un círculo de piedras que no tiene ningún árbol en el centro.

¿Qué ha ocurrido? Pues que existe un segundo bosque de zombies, casi idéntico al primero, al que se llega por el telepuerto situado más a la derecha, pegado al



muro de niebla (los demás telepuertos llevan de un punto a otro de este bosque de zombies). Descansamos antes de entrar al telepuerto, pues nos esperan más rayos y troncos malditos y llegamos a la nueva zona, en la que encontramos las dos semillas que faltan. En el círculo de piedras de aquí sí hay un árbol en el centro.

Colocamos las cuatro semillas en los círculos de piedra interiores y el árbol es destruído, dejando ver el símbolo de Ravenkind. Ya estamos listos para enfrentar a Strahd.

LA BATALLA FINAL

Atravesamos una vez más el muro de niebla y aparecemos en el camino del norte, bien cerca del Castillo. Ahora sí podemos descender a las mazmorras. En ellas hay unos cuantos golems zombies, así que el método de huir, subir escaleras, bajar y volver a luchar se impone.

El gran corredor que va al norte y luego al este conduce a una gran sala llena de celdas. Al sur hay una salida a la que es imposible llegar por medios normales, pues un telepuerto nos rechaza. Pero en el centro hay una celda cuya puerta no se abre. Al norte y al este hay escaleras que conducen a salones custodiados por golems zombies. Pero en cada uno de esos salones hay también un botón en la pared. Al pulsar ambos se abrirá la puerta de la última celda, que no es más que un telepuerto que nos conducirá al corredor sur.

Es el momento de tener listo en una mano el símbolo de Ravenkind. Recorremos la sucesión de puertas hacia el sur y llegamos al santuario de Strahd, que era también Vladislav, el guerrero que nos acompañó en las cavernas del oeste y luego nos abandonó.

Strahd tiene la mala costumbre de desaparecer y reaparecer en otra parte. Lo perseguimos por todo el salón esquivando sus rayos y lanzandole llamaradas con el símbolo de Ravenkind (y saliendo a descansar si la cosa se pone muy difícil). Por fin acabamos con él y recuperamos el símbolo de Dhelt. Una lectura al Catálogo de Trimia nos conducirá primero ante el dios Helm que nos felicita y luego de regreso a Elturel y a lord Dhelt, para el final del juego.

JULIAN PÉREZ

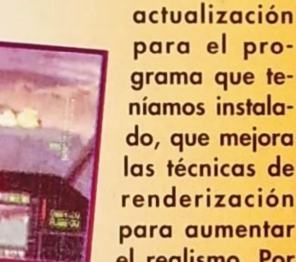
OK PC Novedades

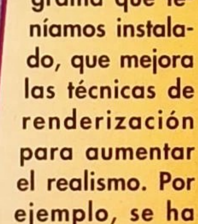
COMANCHE

- **NOMBRE:** COMANCHE OVER THE EDGE
- **COMPAÑIA:** NOVA LOGIC
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE

Esta es la segunda entrega como disco de misiones para el juego Comanche, y requiere del juego original para poder jugarse.

Con ella se nos ofrecen 40 nuevas misiones para Comanche, así como una actualización para el programa que teníamos instalado, que mejora las técnicas de renderización para aumentar el realismo. Por ejemplo, se ha mejorado el efecto de neblina y los reflejos en el agua.



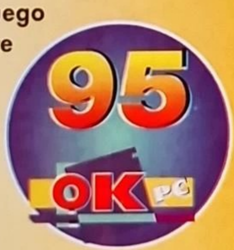


En este disco de misiones se han incorporado nuevos y terribles enemigos, como el LeLebed Soviet Air-Cushion Landing Craft, OSA II Missile Gunboat, y el helicóptero OH-A Cayuse. Además, se ofrecen nuevos escenarios de combate como el desierto, agua y nieve que han sido generados con el sistema Voxel Space.



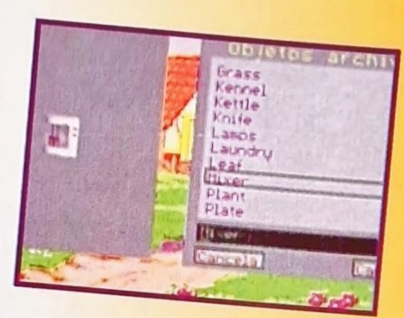
También se ha incluido el soporte para ordenadores Pentium.

Si tienes el juego Comanche este disco de misiones y actualización te será casi imprescindible.



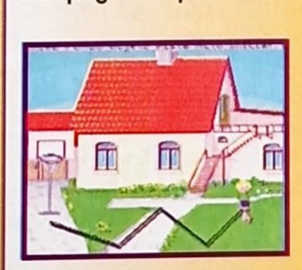
DISCOMIX

- **NOMBRE:** DISCOMIX
- **COMPAÑIA:** OPTIMUM
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA



Hace poco tiempo ya dedicamos un reportaje a la línea de productos de la serie Optimum. Esta serie de productos educativos tiene una amplia variedad de programas para diferentes edades, en el caso de Discomix la edad es de ocho años en adelante.

Discomix se puede catalogar como un creador de cómic de fácil uso que tiene de todo. Entre las herramientas que incluye este programa, está un editor de dibujo gráfico para crear los fondos y dibujos; una extensa librería con objetos, fondos y personajes ya creados; un animador de escenas que permite mover los objetos por la pantalla; y un editor de historias para juntar las pequeñas escenas y crear películas completas.

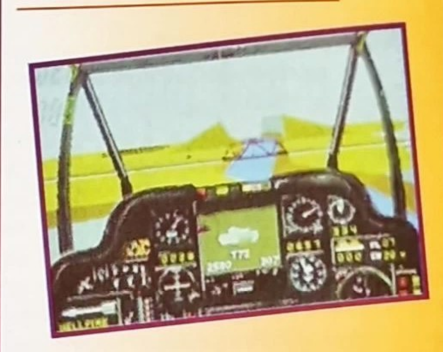


El programa soporta una amplísima variedad de tarjetas de sonido que unidas a las historietas te ofrecen la posibilidad de crear toda una animación multimedia.



GUNSHIP 2000 - CD

- **NOMBRE:** GUNSHIP 2000 - CD
- **COMPAÑIA:** MICROPROSE
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE



Gunship es todo un simulador de helicópteros que causó sensación hace unos años. En esta ocasión se nos ofrece la versión en CD-ROM del juego.

Básicamente el programa es el mismo y el manejo idéntico, pero en esta versión en CD-ROM se ha incluido el disco de datos de misiones en la Antártida y en las Islas Filipinas, así como un creador de escenarios que aseguran muchas más horas de entretenimiento para los amantes de este simulador.

Los manuales del juego son los originales de la versión en disquetes, pero tienen la pega de que están en inglés. En cuanto al espacio en el disco duro, es el mínimo necesario para guardar la configuración del juego, aunque se nos ofrece la posibilidad de aumentar la ocupación en disco duro si deseamos optimizar los accesos al CD-ROM del juego.



JACK NICKLAUS - CD

- NOMBRE: JACK NICKLAUS - CD
- COMPAÑIA: ACCOLADE
- DISTRIBUIDOR: ERBE

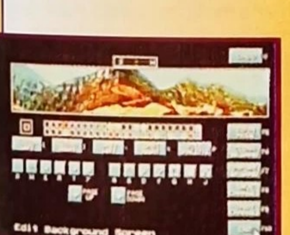
Con este juego, que tiene el conocido nombre de un famoso jugador de golf, llega la versión en CD-ROM de un programa que llegó hace unos meses a nuestro país.

Jack Nicklaus es un juego de golf que cumple perfectamente su cometido: es rápido, con las suficientes opciones, con un montón de campos de golf creados y con una opción más que deseable en otros juegos de golf: el creador de campos.

El punto flojo del juego está principalmente en la fuerte competencia que tiene a la espalda, pero en equipos poco potentes como ordenadores 286 (AT) de pocas prestaciones es una buena opción. La versión en CD-ROM no incluye ninguna mejora frente a la versión que hay en disquetes y ocupa sólo 4 Mb, lo cual desilusionará a los amantes del CD-ROM; esto es lo que nos ha hecho bajarle mucho la nota final al juego.



La única ventaja que te ofrece la versión en CD-ROM es la de ahorrarte espacio en el disco duro y la mayor fiabilidad que te ofrece este formato.



Es una pena que no se hayan incluido mejoras típicas en este soporte como voces digitalizadas, algún video de presentación y la eliminación de la molesta protección, algo ya común en las adaptaciones al soporte CD-ROM.

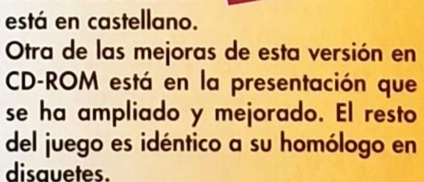


SHADOW OF THE COMET - CD

- NOMBRE: SHADOW OF THE COMET - CD
- COMPAÑIA: INFOGRAMES
- DISTRIBUIDOR: ERBE

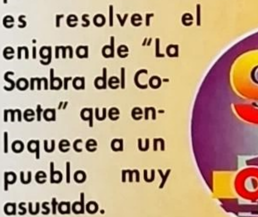


Shadow of the Comet ataca de nuevo en el soporte CD-ROM. Esta versión nos ofrece el mismo juego que ya salió al mercado hace tiempo en su versión de disquetes.



Las principales novedades de esta versión en CD-ROM están en el sonido, que ha mejorado sustancialmente. Ahora todas las conversaciones están dobladas por profesionales, aunque sólo el texto de los subtítulos está en castellano.

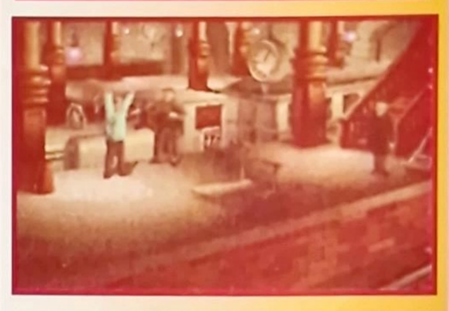
Otra de las mejoras de esta versión en CD-ROM está en la presentación que se ha ampliado y mejorado. El resto del juego es idéntico a su homólogo en disquetes.



Siguiendo las huellas de Lord Boleskine, que se volvió loco hace 76 años como se puede ver en la presentación del juego, tu objetivo, como periodista camuflado, es resolver el enigma de "La Sombra del Cometa" que enloquece a un pueblo muy asustado.



SHRLOCK HOLMES - CD



- JUEGO: SHERLOCK HOLMES - CD
- COMPAÑIA: ELECTRONIC ARTS
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT



Las aventuras de este famoso detective llegan ahora en formato CD-ROM. Este juego ya tuvo un merecido éxito en su versión de disquetes hace poco tiempo, y ahora se ve fuertemente mejorado con el nuevo soporte.

Sherlock Holmes es una aventura en la que el jugador reencarna al famoso detective para resolver un misterioso caso que, "a priori", apunta al famoso desalmado Jack el Destripador. El ambiente es el del Londres que todos tenemos en mente: lluvioso y con una niebla total cada dos por tres.

Las animaciones del juego están muy logradas y todo el desarrollo de la aventura es excelente. El único inconveniente del programa era que ocupaba demasiado espacio en los pequeños discos duros de la época. En esta versión en CD-ROM no ocupa nada de espacio en disco duro, salvo las partidas grabadas y unos archivos con la configuración que se utiliza en el juego.



Está totalmente en castellano, incluso se han doblado las voces para un mayor realismo. Para los amantes de los idiomas, este CD-ROM incluye el juego en castellano, en inglés y en alemán.

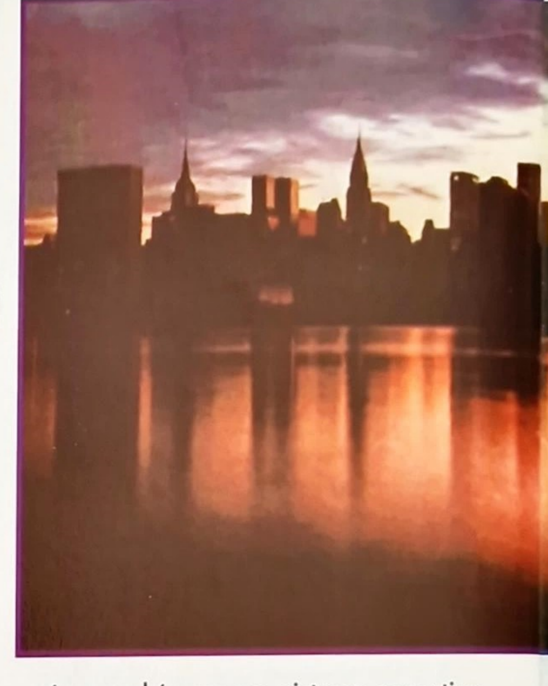






Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en *El usuario de MS-DOS* y *El Usuario de Windows* de Anaya Mutimedia.

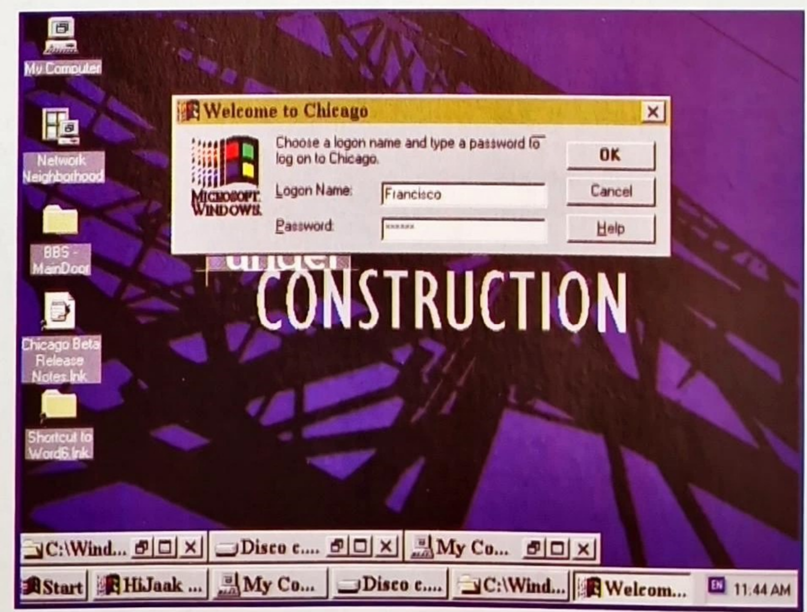
PROYECTO CHICAGO



Microsoft ha volcado todos sus esfuerzos en un sistema operativo gráfico de 32 bits que aproveche todas las posibilidades de las nuevas máquinas existentes. Veamos cómo es el sistema operativo destinado a cubrir las necesidades de los usuarios más exigentes.

Los sistemas operativos, y en general todo el desarrollo del software, han ido siempre a remolque de las innovaciones del hardware. Por ello, cuando aparecieron en el mercado los procesadores de 32 bits, con sus arquitecturas de modo protegido, con posibilidades de ejecutar aplicaciones a 32 bits, más rápidas y potentes y en donde, al menos en teoría, una aplicación defectuosa no podría provocar el desplome de todo el sistema, los usuarios empezaron a pensar cómo podría ser ese sistema operativo multitarea que rompiera las barreras del tan conocido pero limitado MS-DOS.

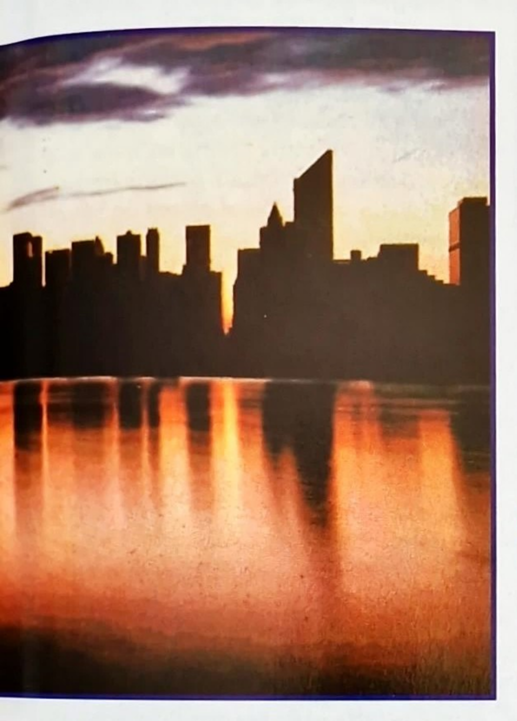
A pesar de la existencia en el mercado de sistemas operativos trabajando a 32 bits



Esta es la primera imagen que obtenemos al acceder a Chicago. Podemos personalizar el escritorio para cada usuario.

(Windows NT, OS/2, Unix...), la inmensa mayoría de los usuarios siguen utilizando Windows 3.1 y MS-DOS. El porqué puede extraerse de los requerimientos de máquina que estos sistemas operativos necesitan, ya que el usuario común no está dispuesto a utilizar un 486 con 16 Mb de memoria y 60 Mb de disco sólamente para el disfrute de un sistema operativo a 32 bits.

Por ello, cuando cayeron en mis manos los



15 discos de la versión Beta del Chicago, último elemento de la familia de sistemas operativos de Microsoft que prometía arrancar de forma directa a 32 bits, con funciones como multitarea, multithreading (posibilidad de que una aplicación realice varias tareas independientes de forma simultánea), protección de memoria y otras exquisiteces técnicas, ejecutándose todo ello en una máquina con un procesador 386DX, 4 Mb de memoria RAM y 35 Mb de disco duro, me dispuse a probar -de forma bastante incrédula- este nuevo producto.

EL NUEVO ENTORNO DE TRABAJO

Cuando se arranca por primera vez Chicago, uno se empieza a dar cuenta del tremendo cambio que supone respecto al conocido Windows 3.1. Al aspecto tridimensional de todo el conjunto, se le añade la falta de elementos tan tradicionales como el Administrador de Programas, los iconos de grupos, o los nuevos controles en los cuadros de diálogo.

Chicago está formado por un entorno orientado al objeto, por el cual los métodos -y no las aplicaciones- rigen el funcionamiento del sistema, que empieza a acostumbrar al usuario para la llegada del futuro Proyecto Cairo de Microsoft.

Al iniciarse Chicago, lo primero que salta a la vista es una barra del sistema situada en la parte inferior de la pantalla. Esta barra muestra las aplicaciones que se están ejecutando en ese momento con sus ficheros de datos, los botones Salir, Ayuda y Buscar, así como aplicaciones definidas por el usuario. Con esta solución, Microsoft evita uno de los mayores problemas que se les planteaban a usuarios no experimentados en Windows 3.1 con la apertura de varias sesiones de una misma aplicación.

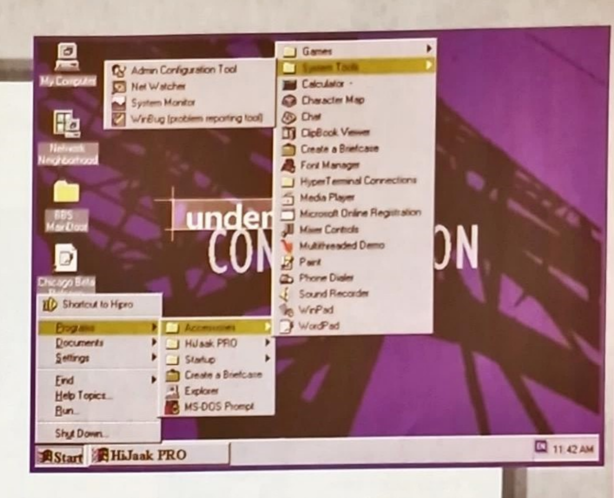
La opción Buscar que se encuentra en la barra de herramientas permite encontrar un fichero en el disco, por varios criterios especificados por el usuario y aprovechando la potencia de OLE 2.0 (ya disponible en las nuevas aplicaciones de Microsoft) mostrar el contenido en su formato original.

ENTORNO ORIENTADO AL OBJETO

Si todo lo que se ve en Chicago resulta innovador, lo que más llama la atención es su nuevo entorno orientado al objeto. Ahora se habla de carpetas y objetos en vez de directorios y ficheros. Los objetos se almacenan en carpetas y se pueden realizar operaciones específicas con ellos, tales como Abrir, Copiar o Mover. El trabajar con objetos nos permite reducir de forma espectacular el tiempo de aprendizaje e incrementar la productividad. Un ejemplo de ello es: Si queremos abrir un fichero de hoja de cálculo, bastará con abrir el fichero de datos o arrastrarlo encima del icono de la aplicación de hoja de cálculo para que Chicago haga el resto.

Por supuesto, el lector puede pensar que eso ya es posible en la actualidad en Windows 3.1 con la asociación de extensiones de ficheros a aplicaciones específicas, pero con Chicago se va un poco más lejos y haciendo uso de la tecnología OLE 2.0 todos los procesos de asociación se realizan de forma automática.

Sobre el shell de Chicago se encuentran todos los objetos y carpetas (al igual que sucede con OS/2, por ejemplo). Para definir las propiedades del shell, y al ser en sí mismo un objeto, ya no hace falta tener una aplicación intermedia como el panel de control, sino que haciendo "clic" con el botón derecho del ratón en cualquier parte



La barra inferior nos muestra las tareas activas y permite el acceso rápido a los programas y a los documentos usados recientemente.

del fondo de la pantalla se abre un menú desplegable donde podemos indicar los colores, el protector de pantalla, resolución, etc.

Asimismo, con solo hacer "clic" en el botón derecho del ratón sobre un objeto, se despliega un menú con las opciones disponibles para cada objeto. En él podemos cambiar desde el icono que representa al objeto hasta las opciones de ejecución más avanzadas, como gestión de memoria o recursos asignados por el sistema a la aplicación enlazada al objeto.

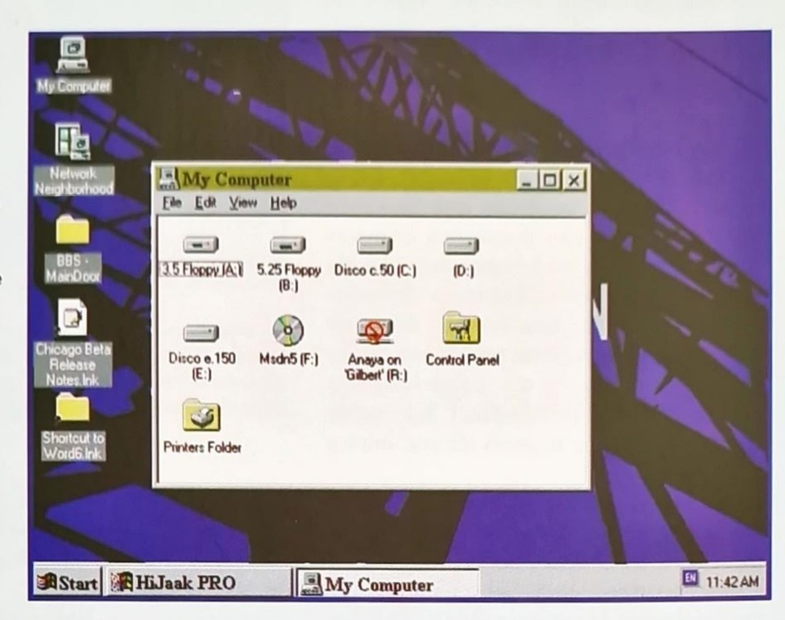
El entorno de trabajo, al contrario que en Windows 3.1 que no es más que un fondo para las ventanas, participa en el sistema de forma activa, gestionando todos los objetos que se encuentran en el mismo. Por ejemplo, Chicago sitúa sobre el shell una serie de carpetas, una para unidades locales al ordenador y otra para unidades remotas. Cada una de esas carpetas contiene objetos de unidad que se comportan a su vez como carpetas, indicando la estructura de directorios y ficheros de cada disco. Además, como ya indicamos, podemos colocar los ficheros más utilizados o interesantes para el usuario en la barra del sistema con un simple arrastre del objeto o carpeta a la misma.

POR DEBAJO DEL INTEFAZ DE USUARIO

Pero Chicago no sólo es un lavado de cara del interfaz del usuario, también queda claro que los desarrolladores de Microsoft han realizado una completa reestructuración del corazón de Windows.

Chicago lleva incorporada una gestión completa de red, que en la versión evaluada (abril 94) ya se veía muy desarrollada. Con Chicago ya no se

Aquí observamos el contenido de la carpeta My Computer, que a su vez contiene otras carpetas que representan las diversas unidades.



necesitará software adicional para poder utilizar todas las funciones que se esperan de una red de área local. Podrá funcionar independientemente como servidor o cliente, y podrá compartir discos locales o remotos.

La arquitectura que utiliza es la bien conocida de Windows 3.11 para Trabajo en Grupo, pero ha sido actualizada para funcionar a 32 bits en un entorno totalmente compatible con las actuales redes existentes.

De hecho, Microsoft está desarrollando un entorno de red a 32 bits que estará totalmente integrado con el interfaz del usuario y está apoyando a Novell para hacer lo mismo. Microsoft ha ofrecido a Novell el acceso a la información y a la asistencia para el desarrollo del entorno de red, y es de esperar que con Chicago se le ofrezca al usuario una multitud de opciones en materia de conectividad con Netware.

Otra de las impresionantes aportaciones de Chicago es la tecnología Plug and Play, porque ¿quién no se ha pegado alguna vez con la instalación de una tarjeta de sonido y se ha visto a las tantas de la madrugada luchando contra IRQs, DMAs y direcciones de memoria?. Con la nueva tecnología desarrollada por Microsoft todo esto va a ser mucho más sencillo, puesto que bastará con insertar la tarjeta Plug and Play en el bus y al arrancar el ordenador todo funcionará como por arte de magia.

Por supuesto, es necesario un hardware especial que esté en constante conexión con el software de control del sistema operativo, pero Microsoft ya ha llegado a acuerdos con los principales fabricantes de hardware (incluyendo Compaq, Intel, AMD, Phoenix Technologies y un largo etcétera de fabricantes) e incluso con alguno de sus más directos competidores en software, ya que IBM ha anunciado el soporte de Plug and Play en próximas versiones de OS/2.

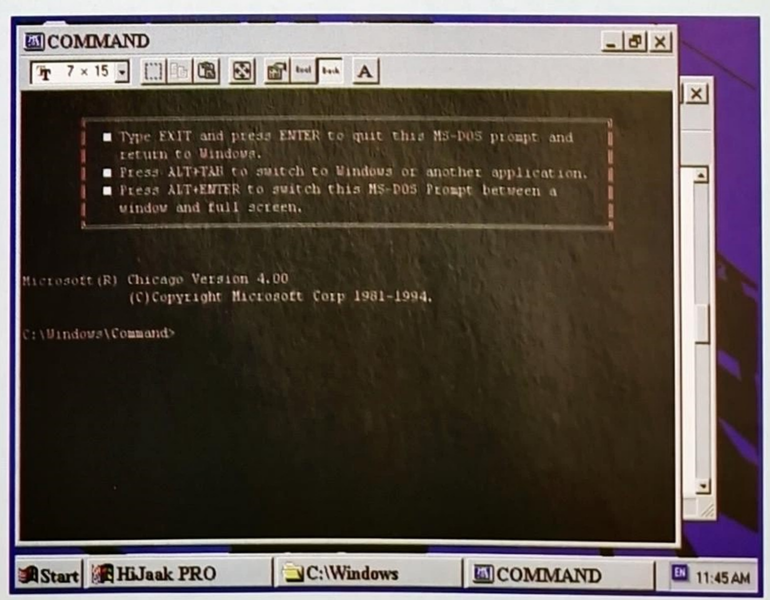
Plug and Play soportará también el cambio de la configuración en tiempo real, es decir, Vd. podrá retirar un dispositivo de audio sin apagar el ordenador y el sistema se encargará de descargar los drivers necesarios, siempre que éstos no supongan la caída del sistema (por ejemplo, en un disco duro en medio de un proceso de transferencia de ficheros)

En cuanto al sistema de ficheros, Chicago presenta una nueva arquitectura, permitiendo nombres de ficheros de hasta 255 caracteres, con una nueva FAT (tabla de asignación de archivos del disco) denominada VFAT (FAT Virtual) que promete acceder de forma más rápida y segura a los ficheros, compatible con la estructura existente en la actualidad. Esto permite, entre otras cosas, no tener que formatear un disco para poder introducir Windows o una total -al menos en teoría- compatibilidad con el sistema actual del MS-DOS.

Para las aplicaciones que no soporten este nuevo formato, basado en la especificación ANSI 8.3, el sistema operativo reducirá a 8 caracteres el nombre del fichero, si bien, los resultados de acortar una cadena de 255 caracteres a 8 pueden resultar de lo más extraños.

Por último, y para terminar este primer acercamiento al sistema operativo Chicago, indicar que será un sistema operativo basado exclusivamente en plataformas Intel, y no se ha previsto hacerlo extensible a otras plataformas.

Microsoft ha realizado un gran esfuerzo por mejorar el tan conocido entorno Windows, y merece la pena cambiarse. Ahora, lo que hace falta es que todos los esfuerzos realizados se vean en un producto final que cumpla todas las expectativas creadas sobre él.



Este es el aspecto que presentan las sesiones DOS en ventana. Con la barra de herramientas superior, podemos configurar diversos parámetros, cortar, pegar o cambiar el tipo de letra.

Si quieres saber miles de trucos y secretos, aquí los tienes.

Si eres usuario del sistema Windows o del sistema MS-DOS. no puedes dejar de comprar una de estas revistas.

En ellas descubrirás todos los secretos de los sistemas Windows y MS-DOS. así como los trucos que no cuentan los manuales de los programas.

Trucos fantásticos, nuevas operaciones de los programas y un sinfín de posibilidades que se abren ante ti.

Dispondras de ejemplos prácticos de todos los trucos, presentados gráficamente, con pantallas reales que muestran cuál es su desarrollo.

Te resolvemos problemas concretos.

Con un lenguaje ameno y sencillo, de fácil compresión para todos.

Aprende las últimas técnicas para convertirte en todo un experto y lograr una total optimización de las posibilidades de tu ordenador.

Descubre cómo ahorrar tiempo en operaciones rutinarias.

Todo esto y mucho más, cada mes en tu kiosco, o en tu casa si te suscribes.

El usuario de Windows y el usuario de MS-DOS.

Las herramientas más útiles para los usuarios de PC.

Reserva tu ejemplar o te quedarás sin trucos.

EL USUARIO DE MS-DOS

EL USUARIO DE WINDOWS

CADA MES EN TU KIOSCO **750 Ptas** C.U.

ANAYA MULTIMEDIA

Adquiéralas en su librería o en su kiosko habitual. Si desea suscribirse a estas dos revistas, envíe este cupón al **apartado de correos 984 Ref. El usuario de MS-DOS y El usuario de Windows. 28020 Madrid**, o bien llamando al teléfono (91) 742 94 79. Srta. Mayte Cantador.

☐ *Deseo suscribirme anualmente (11 números), con un 20% de descuento por 6.600 ptas., IVA incluido, cada revista.*

☐ *El usuario de MS-DOS.* ☐ *El usuario de Windows.*

Nombre: .... Profesión: ....

Dirección: .... Teléfono: ....

C.P.: .... Localidad: .... Provincia: ....

Firma: .... *Fecha:* ....

Adjunto talón conformado a ANAYA MULTIMEDIA, S.A.

Mediante mi tarjeta: VISA N.º

Fecha de caducidad

AMEX N.º

CINE

UNA MUJER PELIGROSA

Esta es una historia de amor emocional que se centra sobre una mujer que no puede mentir, y sobre las personas que la rodean y no pueden hacer frente a la verdad.
La actriz Debra Winger, conocida por películas como "Oficial y caballero" o "La fuerza del cariño", asume el papel de Martha, la ingenua pero peligrosa mujer que recurre al asesinato en una expresión desesperada de sus emociones reprimidas.
El guión pertenece a la nominada para un Oscar Naomi Foner y la dirección a su marido Stephen Gyllenhaal.



EL GRAN SALTO

Tim Robbins, en el papel de Norville Barnes, acaba de llegar a Nueva York en un autobús desde Muncie, Indiana. Norville está dispuesto a empezar desde cero y pronto consigue un empleo en el departamento de correo de "Hudsucker Industries". En ese mismo momento el fundador de la compañía se suicida, tirándose desde un piso 44. Entre los accionistas cunde el pánico, ya que las acciones del fundador pasarán a la venta pública. Paul Newman, en el papel de Sidney J.Mussburger, tiene un plan. Eligirá a algún idiota como presidente de la compañía y devaluará la cotización de las acciones para que el consejo tome el control de la empresa.
¿Pero, dónde podrá encontrar a un "primo" tan ingenuo que acepte el cargo sin hacer preguntas? En la persona de Norville.

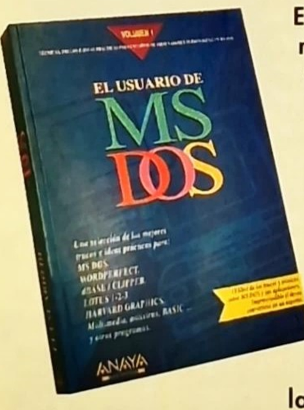


LIBROS

EL USUARIO DE MS-DOS

(volumen I)

COLECCION: PUBLICACIONES PERIODICAS
EDITORIAL: Anaya Multimedia
AUTOR: Varios.

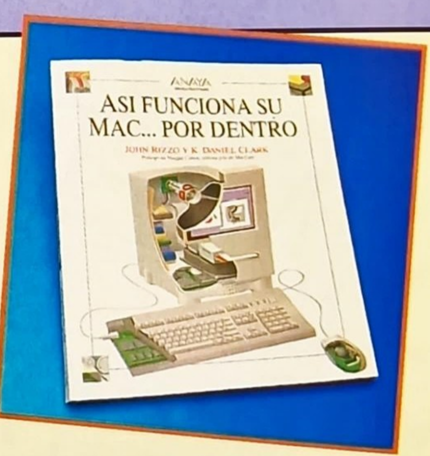


Esta obra reune los últimos números de la revista "El Usuario de MS-DOS" que trata sobre numerosos trucos para el sistema operativo más difundido en los PC: el sistema MS-DOS.
El libro está completamente ilustrado y se divide en artículos, como en la revista. De hecho es una recopilación de los últimos números. Algo que hay que criticar es que se hayan incluido los sumarios y algunas páginas de publicidad.
Como selección de revistas incluye multitud de trucos para utilización de comandos, creación de archivos BAT, seguridad y protección de datos, CAD/CAM, Multimedia, dBASE, etc. en sus más de 620 páginas.

PVP: 4.845 Ptas + IVA

ASI FUNCIONA SU MAC... POR DENTRO

COLECCION: Anaya Multimedia / PC Magazine
EDITORIAL: Anaya Multimedia
AUTOR: John Rizzo y K. Daniel Clark



Esta colección de libros está totalmente ilustrada para facilitar la comprensión de los temas que se abordan. "Así Funciona Su Mac... Por Dentro" es un libro escrito con un lenguaje coloquial, que evita toda la jerga técnica informática.
El libro contiene una gran información que cubre todos los aspectos de los Macintosh, desde las memorias ROM hasta los periféricos, así como temas más complejos como las redes y la impresión y autoedición.
En resumen, es un excelente libro para todos aquellos que quieran comprender mejor como funcionan los Mac, así como para centros de formación que lo quieran tener como material de consulta.

PVP: 4.558 Ptas + IVA

FE DE ERRATAS

En el número anterior de OK PC apareció erroneamente el precio del libro "Lenguaje Ensamblador de los 80x86". El precio real de esta guía práctica es de 1.451 Ptas + IVA.

OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

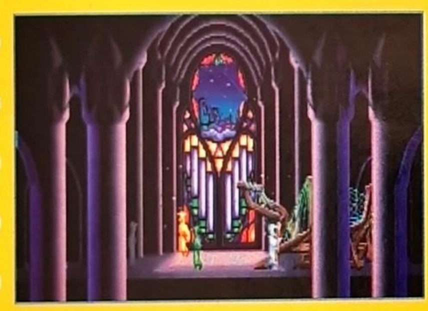
LANDS OF LORE

En las mazmorras de Torreblanca hay un cartel que avisa sobre la codicia. He recogido los tres objetos. ¿Hay que dejarlos en algún nicho en especial? He probado en varios de ellos y aún así me sale el teletransportador con los fantasmas.

ISABEL SANZ
ZARAGOZA

RESPUESTA

Estás haciendo justamente lo contrario de lo que debes, pero no te preocupes que es fácil solucionarlo. Lo que tienes que hacer es dejar los



objetos en los nichos (uno en cada nicho) y entonces se te abrirá el muro que hay donde siempre te teletransportas. Cuando lo hagas bien el muro desaparecerá y podrás coger de nuevo todos los objetos sin temor al teletransportador con sus fantasmas.

MANIAC MANSION II

En la revista OK PC, en el número 17 se publicó el "tricks&tracks" del juego Maniac Mansion II. En el texto aparece la palabra "VETERROR". Mi problema es que no se que es un Veterror. Lo he buscado en los mejores diccionarios y no lo encuentro.

DIANA
GERONA



RESPUESTA

Efectivamente el Veterror no es castellano. Posiblemente la traducción se debe a que es el nombre de alguna marca.
Para que entiendas el texto, Veterror es un bote de tipex de color blanco que tiene una etiqueta roja. El bote de Veterror lo encontrará Bernard en el presente.

RAPTOR

En el Raptor, ¿Hay algún truco para invulnerabilidad o dinero infinito?

DIEGO MANSO
VIVERO (LUGO)

RESPUESTA

Antes de nada, muchas gracias por los trucos que nos has enviado junto con tu pregunta.
Para el juego Raptor no conocemos ningún truco cómodo para tener invulnerabilidad o dinero infinito, pero te podemos dar un pequeño consejo. En algunas pantallas del juego, nada mas empezar te encuentras armamento extra, si después de cogerlo pulsas la tecla <Esc> y abortas la misión, todo el dinero que consigas y los extras pasarán a tu cuenta corriente. Vendiendo el armamento extra conseguirás una fuerte cantidad de dinero, suficiente para compras del estilo del láser frontal y las torretas.

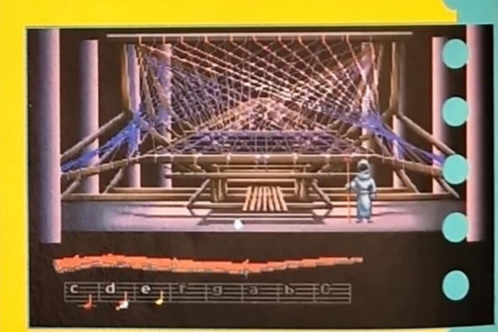
LOOM Y EL PC

¿Cómo puedo librarme del tifón?

CHUNG SEONG
LAS PALMAS

RESPUESTA

Para salir de la isla debes entonar la melodía que te da el tifón si lo miras, pero en orden contrario. Si te faltan notas es porque no has hecho todo lo que debías en la isla y te faltan cosas.
Lo que debes hacer en la isla es hacer que el conejo salga de su madrigera de las zarzas con lo que el buho le cojerá. A continuación tienes que señalar en los huecos donde hay buhos, con lo que conseguirás otro hechizo, el de luz. Ahora, dirígete a la cabaña oscura y utiliza ese hechizo. Señala la rueca y asi tendrás otro hechizo experimentando. Vete a la cabaña donde hay un libro e investiga los botes verdes y el caldero para conseguir otros dos hechizos más.



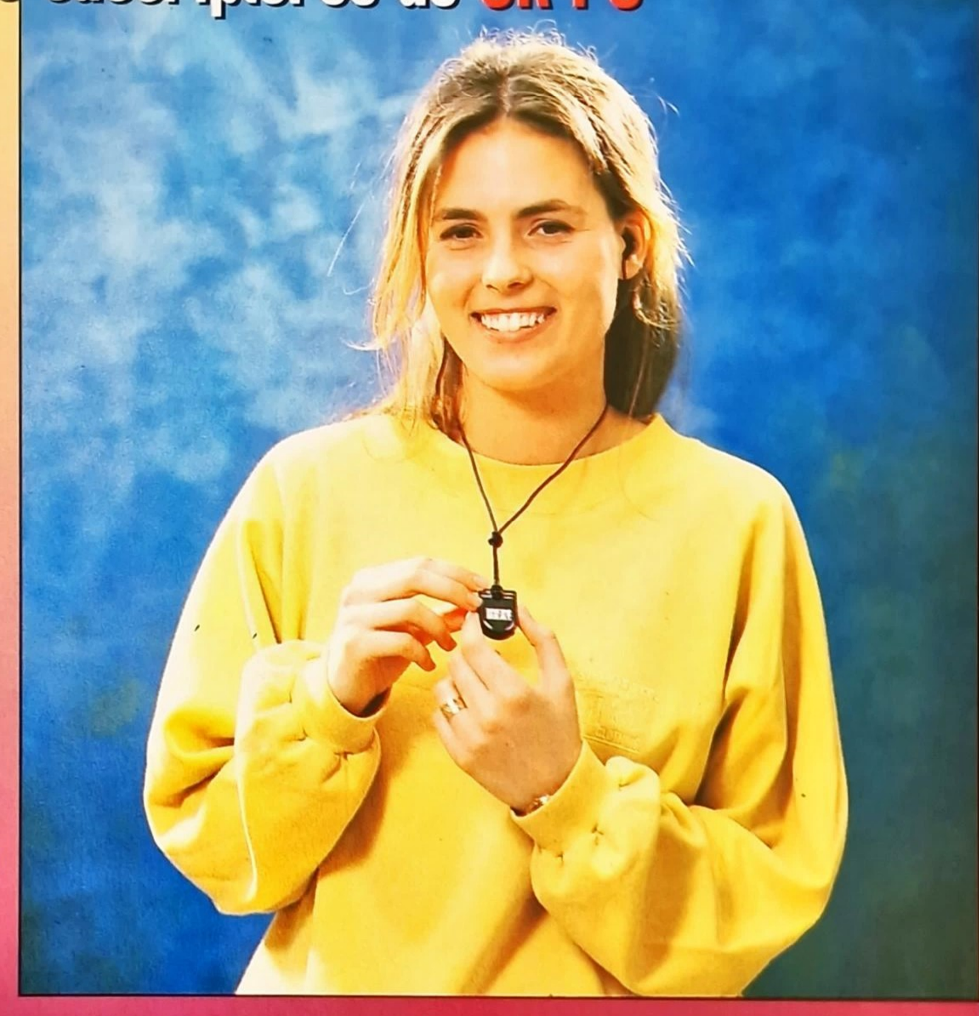


Escribidnos a:

OK CORREO
OK PC
Pza. del Ecuador 2. 1°B
28016 MADRID

¡La radio más pequeña del mundo!

para los suscriptores de OK PC



FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.

¡No deje escapar esta oportunidad!

Oferta válida únicamente para España

OK PC

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **NUMERO** ____ **PISO** ____

C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ______ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ POR UN AÑO
7.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 600 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ________199______ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

RANKING

1



ISHAR 3 **(Silmarils/Proein S.A.)**
Defiende las tierras de Alborea de una nueva amenaza del más allá. Esta nueva entrega de la serie Ishar te ofrece digitalizaciones de los enemigos y la interesante posibilidad de emepezar a jugar con los personajes de las otras dos series anteriores.

2



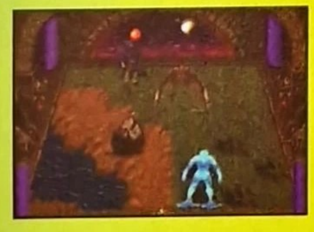
KING QUEST VI
(Sierra/Erbe)
Nuestro príncipe Graham viaja a unas misteriosas islas para salvar a la más bella de las princesas que está secuestrada.

3



GABRIEL KNIGHT
(Sierra/Erbe)
Gabriel está en plena investigación sin darse cuenta de lo que investiga es su propio asesinato.





DARK LEGIONS
(SSI/Dro Soft)
Lucha en el tablero por conseguir el "Globo del Poder" del ejército enemigo con monstruos sacados de tus peores pesadillas.





OVERLORD
(Virgin/Arcadia)
Lucha por la supremacía aérea en los días anteriores al famoso "Día-D". De ti depende el éxito del desembarco.

6



WOODSTOCK
(Time Warner/Erbe)
Revive el mayor concierto de la historia. Música, entrevistas, juegos, fotografías y mucho más en un sólo CD-ROM.

7



FIFA INTERNATIONAL SOCCER
(E.A./Dro Soft)
El partido de fútbol definitivo. Revive los mundiales y disfruta de los excelentes movimientos de los jugadores.

8



OUTPOST
(Sierra/Erbe)
Crea una nueva civilización en una estrella lejana. Selecciona bien tu equipo y empieza desde cero.

9



CHAOS ENGINE
(Renegade/Proein S.A.)
Destruye los mutantes creados por una máquina que tiene como objetivo acabar con el hombre.

10



EVASIVE ACTION
(Mindscape/Proein S.A.)
Un simulador que te ofrece luchar en todas las épocas, desde la Primera Guerra Mundial hasta el año 2020.

MAIL VxC — VENTA POR CORREO

91 380 28 92

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H• SABADOS DE 10,30 A 14 h FAX: (91) 380 34 49

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TODOS LOS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

CENTRO MAIL

Centro	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
BADALONA	SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA.TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
MADRID	AVDA. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. Torrejón (MADRID)TEL: 677 90 24
MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (posterior). AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS. Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72
MADRID	PQRQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL:617 11 15
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
MALAGA	C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA)TEL: 58 25 82
SALAMANCA	TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
S.SEBASTIAN	AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
SEVILLA	C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA. LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA VIGO. TEL: 22 09 39

CREATIVE

Sound BLASTER 2.0 Value Edition — 12.990

Kit CD-ROM — 34.900

Video BLASTER SE — 49.900

Producto	Precio
Sound BLASTER Pro Value Edition	16990
Sound BLASTER 16 Value Edition	23990
Sound BLASTER 16 MUltiCD	31990
Sound BLASTER 16 MUltiCD ASP	39900
Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP	45990
Sound BLASTER AWE 32	59900
Discovery CD16	64900
Game BLASTER CD16	74900
Digital Edge 3X	134900
EasyCD 16	104900
Video BLASTER FS-200	69900
Video Spigot for Windows	44900
Creative TVCoder (SVGA-PAL)	29900

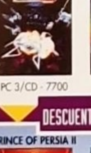
NOVEDADES

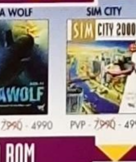
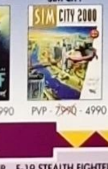
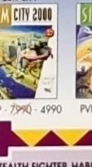













Título	Precio
1942	PC 3 1/2 - 7995
ACES OF THE PACIFIC	PC 3 1/2 - 12900
ACES OVER EUROPE	PC 3 1/2 - 12900
ALONE IN THE DARK 2	PC 3 1/2 - 7950
ARCHON ULTRA	PC 3 1/2 - 5990
BLACK SECT	PC 3 1/2 - 4995
CAMPAINS II	PC 3 1/2 - 7490
CANNON FODDER	PC 3 1/2 - 5990
CORRIDOR 7	PC 3 1/2 - 4995
DAY OF TENTACLE	PC 3 1/2 - 7700
DARK LEGIONS	PC3/CD - 6990
DELTA V	PC 3 1/2 - 7990
D-DAY	PC 3 1/2 - 5995
DETROIT	PC 3 1/2 - 4995
EVASIVE ACTION	PC 3 1/2 - 5995
EYE OF THE BEHOLDER III	PC 3 1/2 - 6990
F14 FLEET DEFENDER	PC 3 1/2 - 7995
F 15 III	PC31/2-9990
FANTASY EMPIRES	PC 3 1/2 - 6990
FIELDS OF GLORY	PC 3 1/2 - 6495
FIFA SOCCER	PC 3 1/2 - 5990
FLIGHT SIMULATOR 5.0	PC 3 1/2 - 11500
GENESIA	PC 3 1/2 - CONS
GOAL	PC 3 1/2 - 5490
HAND OF FATE	PC 3 1/2 - 7490
INDY CAR	PC 3 1/2 - 6990
IN EXTREMIS	PC 3 1/2 - 6990
JURASSIC PARK	PC 3 1/2 - 5990
KICK OFF 3	PC 3 1/2 - 5490
KING MAKER	PC 3 1/2 - 6990
LAND OF LORE	PC 3 1/2 - 7490
LITIL DIVIL	PC 3 1/2 - 4950
MANCHESTER UNITED	PC 3 1/2 - 4995
MASTER OF ORION	PC 3 1/2 - 7495
METAL & LANCE	PC 3 1/2 - 6495
MIGHT & MAGIC 4	PC 3 1/2 - 6495
MORTAL KOMBAT	PC 3 1/2 - 5990
NOMAD	PC 3 1/2 - 5990
PACIFIC STRIKE	PC 3 1/2 - 8990
PC BASKET 2.0	PC 3 1/2 - 2500
PC FUTBOL	PC 3 1/2 - 2500
PIMBALL FANTASIES	PC 3 1/2 - 5650
PIRATES GOLD	PC 3 1/2 - 6995
PLANET FOOTBALL	PC 3 1/2 - 5490
POLICE QUEST 3	PC31/2-7200
QUEST FOR GLORY III	PC 3 1/2 - 7700
RALLY	PC 3 1/2 - 5490
RAILROAD T. DELUXE	PC 3 1/2 - 7700
RETURN OF THE PHANTOM	PC 3 1/2 - 5995
REUNION	PC 3 1/2 - 6995
REX NEBULAR	PC 3 1/2 - 6995
SABRE TEAM	PC 3 1/2 - 4995
SAM & MAX	PC 3 1/2 - 7700
SOCCER KID	PC 3 1/2 - 3495
STEEL SKY	PC 3 1/2 - 6990
STRIKER	PC 3 1/2 - 2995
SUB WAR 2050	P.V.P. - 7995
THEME PARK	PC 3/CD - 6990
TIE FIGHTER	PC 3/CD - 7700
UFO	PC 3/CD - 6995
ULTIMA VIII	P.V.P. - 8990
USA SOCCER	P.V.P. - 2500
WING COM. ARMADA	PC 3 1/2 - 7990

DESCUENTOS HASTA 50%



Título	Precio
IGOR	PVP - ~~8990~~ - 3990
MICHAEL JORDAN	PVP - ~~5990~~ - 2990
PRINCE OF PERSIA II	PVP - ~~5990~~ - 2990
SEA WOLF	PVP - ~~7990~~ - 4990
SIM CITY	PVP - ~~7990~~ - 4990
SIM FARM	PVP - ~~6990~~ - 3490
WORLD CUP USA 94	PVP - ~~5990~~ - 3990

CD ROM





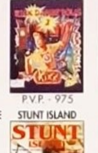


Título	Precio
7th GUEST	PVP - 10990
BLUE FORCE	PVP - 4995
CONSPIRACY	PVP - 7490
DRAGON'S LAIR	PVP - 9990
F-19 STEALTH FIGHTER	PVP - 4995
HABLEMOS INGLES	PVP - 9990
HELL CAB	PVP - 11900
IRON HELIX	PVP - 9900
LORD OF THE RING	PVP - 9990
MAC DOG McCREE	PVP - 7990
LOOM	PVP - 4995
MICROCOSM	PVP - 10990
MEGARACE	PVP - 9990
PIRATES!	PVP - 4995
POP ESPAÑOL	PVP - 4950
REBEL ASSAULT	PVP - 9990
STARLORD	PVP - 9995
THE 11th HOUR	PVP - CONS
WHO SHOT JOHNNY R.	PVP - 9990
WOLF PACK	PVP - 9990
XANTH	PVP - 7700

OFERTAS



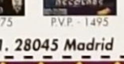










Título	Precio
ARMA LETAL	P.V.P. - 975
ATAC	P.V.P. - 2495
ATLETISMO 92	P.V.P. - 495
B-17	P.V.P. - 2495
BIRD OF PREY	P.V.P. - 1495
CASTLE OF DR. BRAIN	P.V.P. - 1495
COBRA MISSION	P.V.P. - 2995
DOUBLE DRAGON	P.V.P. - 495
ELF	P.V.P. - 975
ELVIRA	P.V.P. - 2495
ENMANUELLE	P.V.P. - 975
F14 TOMCAT	P.V.P. - 1495
F15 II	P.V.P. - 2495
FIGTHER COMMAND	P.V.P. - 975
GEISHA	P.V.P. - 975
GIMNASIA DEPORTIVA	P.V.P. - 495
GLOBAL EFECT	P.V.P. - 1495
HEART OF CHINA	P.V.P. - 2495
HOME ALONE	P.V.P. - 975
INDY ULTIMA CRUZADA	P.V.P. - 995
ISHAR	P.V.P. - 975
ISHAR II	P.V.P. - 1995
KICK OFF II	P.V.P. - 975
KNIGHTS OF SKY	P.V.P. - 2995
LARRY I	P.V.P. - 3495
LEATHER GODESSES	P.V.P. - 2495
LIBRO DE LA SELVA	P.V.P. - 975
LIVERPOOL	P.V.P. - 975
LUIGGI SPAGGETTI	P.V.P. - 975
LOTUS	P.V.P. - 975
M1 TANK PLATOON	P.V.P. - 2995
MANCHESTER EUROPA	P.V.P. - 975
MONKEY ISLAND	P.V.P. - 975
NICK FALDO GOLF	P.V.P. - 595
OPERATION COMBAT	P.V.P. - 975
PACK HEROES COL.	P.V.P. - 1990
PRINCE OF PERSIA II	P.V.P. - 2990
PUSH OVER	P.V.P. - 975
RICK DANGEROUS II	P.V.P. - 975
RISKY WOODS	P.V.P. - 1495
ROGER RABBIT	P.V.P. - 975
SHADOW OF THE COMET	P.V.P. - 1995
SHADOW SORCERER	P.V.P. - 1995
SOCCER CHALLENGE	P.V.P. - 1200
SPEED RACER	P.V.P. - 975
SPACE QUEST IV	P.V.P. - 2995
STRIP POKER II DELUXE	P.V.P. - 975
STUNT ISLAND	P.V.P. - 2495
TRANSARTICA	P.V.P. - 975
TETRIS	P.V.P. - 495
VAXINE	P.V.P. - 495
WINTER CHALLENGER	P.V.P. - 975
WWF EUROPEAN	P.V.P. - 975
ZYCONIX	P.V.P. - 1495

JOYSTICKS

Título	Precio
RAIDER 5	PVP - 2990
PYTHON	PVP - 1995
STARFIGHTER 5	PVP - 2990

10 CD-ROM

- STELLAR 7
- KING'S QUEST V
- DOOM
- WORLD ATLAS
- TIME MAN OF THE YEARS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF DC-ROMS
- BEST OF MEDIA CLIP
- PC ANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

POR SOLO 7990 PTAS

TOP 50 GAMES for Windows — 3990
Incluye: • BLACKOUT • BRIDGE • DRAVENT'S • WIN RISK • WIN POOL ...Y muchos más

TOP 50 GAMES for MS DOS — 3990
Incluye: • DOOM • WOLFENSTEIN 3D • EPIC PIMBALL • CYBERCHESS • SPACE CHASE • EPIC BASEBALL ...Y muchos más

Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza,1. 28045 Madrid



NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

C.P. .... TELF ....

Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
ENVIOS CONTAREEMBOLSO — GASTOS ENVIO	250
TOTAL	